GEIBUN MOOKS No.162 1996年6月15日発行

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 TM

完全攻略マニュアル

ネオジオフリーク編集部責任編集

- システム解析(CD版情報)
- 全キャラ技データ(ダメージ数値、攻撃発生時間、攻撃部位)
- 対CPU戦(技性能解説、究極連続技、ラッシュ攻撃、タイムアタック)
- 対戦ダイヤグラム
- 設定原画集&開発インタビュー
- 全キャラメッセージ集

¥1,280

(本体 ¥1,243)

NEO GEO™ The Future Is Now SNK®

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝™

©SNK 1996

誰も知らないもうひとつの“龍虎”。

ネオジオ最新格闘「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」

[ネオジオCD専用ソフト] 6月14日発売/7,800円(税別)

〈ネオジオCD限定版ソフトは6月14日発売/8,800円(税別)〉

[ネオジオ専用ロムカセット] 好評発売中/32,000円(税別)

※ネオジオCD限定版ソフトは予約のみの販売となります。

◆インターネットでネオジオ最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

The Future Is Now
SNK

侍魂、今度はRPGで大活劇!!

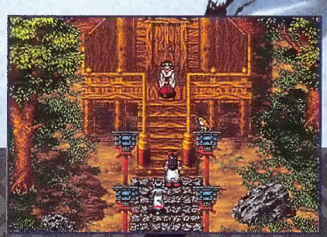
RPG版"サムライスピリッツ"、ついに登場。

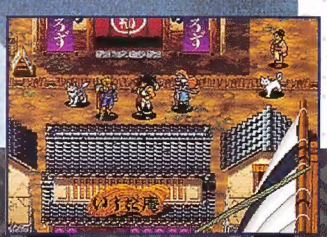
真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝

TM

ネオジオCD専用ソフト「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」
7月26日発売予定/価格未定

©SNK・フジテレビ・ASATSU





※画面写真はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。

極めろ！Z

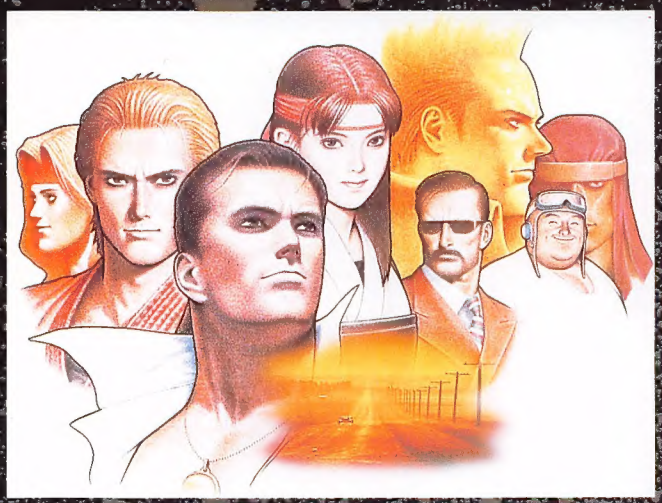
Special NEW MODEL ネオジオCDZ

NEO·GEO CDZ

■NEOGEOはSNKの商標です。当社にて販売されているNEO·GEO □、のマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。(ACアダプターを除く)

◆インターネットでネオジオ最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。



CONTENTS

GEIBUN MOOKS No.162

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 完全攻略マニュアル

【システム編】

システム解析……4
CD版情報……10

【キャラクター編】

ストーリー&世界観……12
キャラクター相関図……13
・ロバート・ガルシア
〈技グラフィック、ダメージ数値、攻撃発生時間、攻撃部位〉……14
・リョウ・サカザキ……16
・カーマン・コール……18
・王　覚山……20
・ロディ・バーツ……22
・レニィ・クレストン……24
・藤堂香澄……26
・不破　刃……28
・シンクレア……30
・ワイラー……32
声優一言メッセージ……34

【攻略編】

・ロバート・ガルシア
〈技性能解説、究極連続技、ラッシュ攻撃、対CPU戦、タイムアタック、ワンポイント対人戦攻略〉……36
・リョウ・サカザキ……42
・カーマン・コール……48
・王　覚山……54
・ロディ・バーツ……60
・レニィ・クレストン……66
・藤堂香澄……72
・不破　刃……78
・シンクレア……84
・ワイラー……90
お得情報集……96
キャラデータ表……97
対人戦ランキング……102

〈龍虎の拳シリーズ世界観〉……104
〈設定原画集&開発インタビュー〉……108
〈キャラメッセージ集〉……121
〈読者ページ〉……126
〈奥付〉……128
〈NF通販コーナー〉……129

表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）
©SNK 1996／©芸文社1996 禁無断転載
NEO・GEOはSNKの登録商標です

システム編

システム徹底解析編
新システムをマスターして"最強の虎"を目指せ!!

まったく新しく進化した龍虎のシステム群を見よ!!

シリーズ最新作『龍虎の拳外伝（以下龍虎外伝）』では、多くのシステム変更と新システムが導入されているぞ。そのほとんどは、他のネオジオ格闘では見られないような斬新なシステムばかり。今までの龍虎シリーズに慣れ親しんだ人は操作を覚えるまでに少々苦労するかもしれないが、マスターできれば心強いことまちがいなし！　気合いを入れて頭にたたき込もう!!

相手を空中に浮かせて、さらに攻撃。龍虎外伝ならではのシステム

基本操作方法
まず動かすことから覚えよう

レバー操作

レバー操作だけをピックアップしてみると、それほど大幅な変更点はない。変更点らしい変更点といえば、『リアルバウト餓狼伝説』にもあった「小ジャンプ」がくわわった位だ。ただ、レバーとボタンの組み合わせによる「特殊技（リアルバウトでいうコマンド技）」が多数あるのが特徴。くわえて、しゃがむ途中で攻撃ボタンを押すことで出る〝しゃがみ途中攻撃〟などもある。マイキャラの特殊技は、キッチリ覚えようぜ！

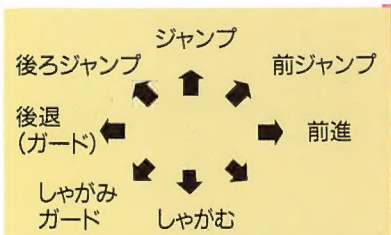
ボタン操作

ボタン操作に関しては、龍虎シリーズの前2作から大幅に変更がなされた。ボタンを押す長さによる攻撃の強弱がなくなったのだ。

攻撃の振り分けは、Aがパンチ、Bがキック、Cがハードブロウとなっている。Dボタンは、お馴染みの挑発だ。ちなみに、ハードブロウというのは、リアルバウトでいう〝威力大攻撃〟に匹敵する攻撃である。つまり、ボタン操作は『リアルバウト餓狼伝説』とほぼ同じなのだ。

また、CD同時押しにより、直接〝気力ため〟ができるなど細かい変更点もあるぞ。

レバー操作一覧



ボタン操作一覧

A…パンチ
B…キック
C…ハードブロウ（C攻撃）
D…挑発
ボタン押しっぱなし…気力ため
C+D…直接気力ため

フロントステップ／バックステップ
攻めに守りに有効活用！

フロントステップは、いわゆるダッシュのこと。素早く前進できる。バックステップは素早く後退する。どちらも入力後、なにもしないでいると、かならず一定距離進むようになっている。

前後ともに、走っている最中はスキだらけなのだが、走っている途中に攻撃ボタンを押すことで、スキなく攻撃に移れる。空中連続技を決める時にも役に立つぞ。

途中で技を出せば、スキなく攻撃に移れる

普段はスキのあるダッシュも…

気力ためはボタン押しっ放し

ジャンプ／小ジャンプ 空中戦を制覇!!

ジャンプは普通のジャンプのこと。小ジャンプはリアルバウトのように、普通よりも低く、短い距離を跳躍する。

龍虎外伝では、強力なジャンプ攻撃を持つキャラ以外は、無闇にジャンプするのは危険。なぜかというと、空中で攻撃を受けると、普通よりもダメージが大きいのだ。そのかわり、カウンターヒットさせることができれば、相手を少しだけ浮かせることができるし、相手の起き上がり攻撃を先読みして攻め続けることができたりと、かけひきの手段として活用すれば強力だ。

右がジャンプ、左が小ジャンプ

ラッシュ攻撃 反撃のスキを与えるな!

ラッシュ攻撃とは、レバーとボタンの組み合わせによる連続攻撃のこと。なにやら聞き慣れないシステムだが、感覚的には、リアルバウトのコンビネーションアタックを龍虎風にアレンジしたもの、といった感じだ。

ほとんどのキャラが標準装備している、パンチ～パンチ～キックといった基本的なものから、特殊技などから始動するラッシュもあり、かなり幅が広いぞ。

使い道はというと、地上で連続攻撃にしたり、相手を空中に浮かせてからのラッシュ攻撃で一気に体力を奪ったりと、攻めの主力として重宝するのだ。ぜひマスターしたいシステムのひとつといえる。

無敵の起き上がり攻撃も…

先読みジャンプで反撃しほうだい

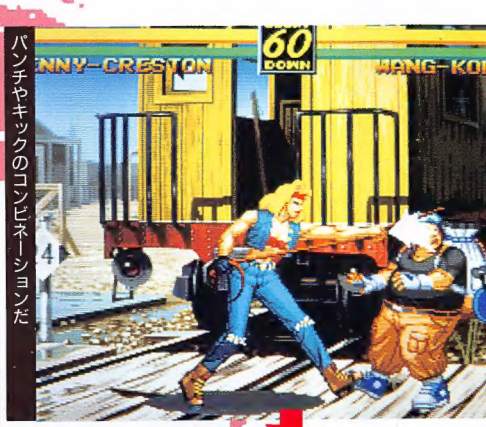
空中連続技 浮かせて一気に大ダメージ!

龍虎外伝の特徴的なシステムの1つ。このゲームでは、一般的な格闘ゲームで採用されている〝キャンセル〟というものが存在しない。その代わり、相手を特定の技で空中に吹っ飛ばし、さらに技をたたきこむ〝空中連続技〟というものが存在する。空中で攻撃を当てると、普通よりもダメージが増えるので、かなり重要なポイントとなるぞ。

キャラごとの、相手を浮かせることのできる〝打ち上げ技〟については、キャラの攻略ページを参照してくれ!

決まった打ち上げ技で吹っ飛ばすことができたら…

必殺技などで空中連続技のチャンス! ダメージ確定だ



パンチやキックのコンビネーションだ

浮かせてから決めるのが常套手段

さばき動作
相手の動きを見切れ！

これまた聞き慣れない言葉だ。この〝さばき動作〟は、コマンド入力後、体を引いて攻撃をかわす動作をする。ここに相手が攻撃しようとすると、文字通り攻撃をさばかれ、転んでしまうのだ。さばき動作自体にダメージはないものの、相手は倒れるので、ダウン攻撃で追い討ちしたりできる。相手のラッシュを読んで、試合の流れを変えるための動作といえる。

ただし、投げられ判定はシッカリ残っているので、読みが外れると投げの的となってしまう。

例外として、藤堂香澄は近距離でこの動作をおこなうと、相手の後ろに回り込むぞ。

スカッと空振りして転んでしまうのだ。起き攻めのチャンス

さばき動作中に相手が攻撃すると

投げ技
接近戦で役に立つぞ!!

格闘ゲームにはつきものの〝投げ技〟。当然、龍虎外伝にも存在するぞ。

投げ間合い（相手と接近して）→＋Cで投げることができるのだが、外伝の特徴的な部分に〝しゃがんだ相手は投げることができない〟というものがある。これにより、決めるチャンスは限られてくるのだが、その分、投げのダメージは高めに設定されている。

龍虎外伝では、投げ技に受け身を取ることができなくなったので、接近戦で使う機会は多くなるだろう。

ダメージの大きい投げ技

しゃがんでいると投げられないぞ

追い打ち攻撃
追加ダメージのチャンス!!

これも新システム。要するに、ダウン中の相手を攻撃するというものだ。

この〝追い打ち攻撃〟は、キャラクター全員が使用可能で、コマンドも↘＋AorBで統一されている。どっちのボタンでも出る技は同じだぞ。

また、キャラによっては、特殊技にダウン中の相手を攻撃できるものがあったり、ラッシュ攻撃に追い打ち攻撃の効果があるものもある。

この〝追い打ち攻撃〟、やられる方にしてみれば、ただでさえ攻撃を食らってダウンさせられた上に、さらにダメージを受けてしまうので、腹立たしいことこの上ない。しかし、自分がダウンしている時間を短くすることもできるのだ。やり方は、ダウン中にレバーを素早く動かす。ただそれだけ。左右にガチャガチャ振るよりも、高速で回転させた方が早いぞ（気合いが必要）。ダウン技を食らったら、常にレバーを回転させるクセをつけておこう。結構よけることができるぞ！

不破刃のラッシュ攻撃には、追い打ち攻撃がふくまれている

追い打ち攻撃を狙うことができる

→B連打で追い打ちまで出るぞ

相手を転ばせることのできる攻撃がヒットすれば…

起き上がり攻撃 ダウン後のフォローに

自分がダウンしてしまった時、攻撃を出しながら起きるのが、この〝起き上がり攻撃〟だ。やり方は、ダウン中にレバー下＋A or B。ガード不能の超必殺技を重ねられても、この〝起き上がり攻撃〟には無敵時間があるので、反撃することができるぞ。

ただし、キャラによってはスキが大きい技もあり、相手に読まれて小ジャンプされると一気に大ダメージということもある。普通の起き上がりと使い分けよう。

起き上がり攻撃は無敵時間があるのだ。乱舞などのガード不能技を重ねられても

バビッーと反撃できるのだ。ただし、ジャンプなどでかわされるとピンチー

中段パンチ／中段キック しゃがんでる時代は終りだ！

ネオジオ格闘でも色々なゲームに取り入れられている、しゃがみガード不能の攻撃。↘＋A or Bで、それぞれ中段パンチと中段キックを出すことができる。カーマンは中段パンチしか出せないぞ。

ちなみに龍虎外伝では、特殊技や必殺技に中段の技が結構ある。性能や場面によって、中段パンチ（キック）と使い分けよう。

しゃがんでいる奴には…

ベシッーよろけさせることができる。さらにラッシュだ

攻撃による状態の変化 よろけ…そして尻もち

〝よろけ〟。よろよろとあとずさりし、一定時間ガード不能。中段攻撃を下段ガードした時などに起こる。

〝よろけ～尻もち〟。途中まではよろけと同じで、最後に尻もちをつく。この時の判定は少しだけ空中→ダウン→すぐに回復、立ち状態。しゃがみ途中パンチなどをカウンターで食らうと起こる。

〝吹き飛び～尻もち〟。吹き飛びには空中連続技が入り、尻もちは前と同じ。一部の特殊技（足払い系など）を食らったときに起こる。

気力ゲージ、常にためておこう

龍虎シリーズで、なくてはならない〝気力ゲージ〟のシステムは今回も健在。ほとんど今まで通りの感覚でOKだ。

画面上部の、体力ゲージの下にあるのが〝気力ゲージ〟なのだが、このゲージは必殺技を使うと減っていく。そして気力がなくなってしまうと、必殺技が出せなかったり、出ても攻撃力の低い技になってしまう。

この〝気力ゲージ〟を回復するには、いくつかの方法がある。

まずは〝自分でためる〟。これは、A～Dのボタンどれかを押しっぱなしにしておくか、CD同時押しで気力ため動作に入ってくれる。ただし若干スキがあるのだ。

次は〝自然に回復するのを待つ〟。気力は時間とともに、少しずつ回復していく。が、非常に時間がかかる。必殺技を使いまくって闘いたいならば、こまめに自分でためるようにしよう。

最後は〝相手の攻撃をガードする〟というもの。1発ガードしただけでも結構たまってくれるので、ラッシュ攻撃などをガードすれば、モリモリ回復できるぞ。

気力がなくても、相手の攻撃をガードしていれば…

少しずつ気力が回復するぞ。ラッシュ攻撃をガードできれば、メリメリ回復だー

挑発「もうやめるかぁ～い？」

いまやネオジオ格闘には欠かせない〝挑発〟。龍虎外伝では、相手との距離に関係なく、Dボタンを押すことで挑発ができる。効果はもちろん〝相手の気力を減らす〟だ！

挑発は途中で中断できるので（若干スキあり）、挑発→挑発などで連続して相手の気力を減らしたりすることもできるが、実は、最後まで挑発すると、かなり多くの気力を減らすことができる。ようするに、挑発した時間によって、相手の気力の減る量が変わる仕組みだ。

また、藤堂香澄の挑発は、極限流の2人（リョウ、ロバート）に対して使うと、セリフが変わるとともに、非常に多くの気力を減らすことができるのだ。

気力を減らせば、相手も必殺技が出せないぞ

ULTIMATE KO（アルティメットKO）まさしく一撃必殺

龍虎外伝ならではの、まったく新しい勝利システム。残りの体力が極端に少ない（KO寸前）時に、ダメージの大きい超必殺技などを当てると、2本先取のところを1回で勝負がつくというものだ。

対人戦、対CPU戦ともに可能で、KOした瞬間に、相手の服が破けたりするという、お約束の演出があるぞ。さすがにワイラーはあれ以上破けないけど（笑）。

これなら1本先取で勝ちなのだ！油断は禁物だぜ！

ベンベーン！龍虎乱舞でアルティメットKOだ！

ヒートモード 攻撃力あぁ〜つぶ!!

体力が4分の1以下（超必殺技が出せるくらい）になると、キャラが赤く点滅し〝ヒートモード〟と呼ばれる状態に入るようになる。

この状態では、そのキャラのすべての攻撃が1.2倍の攻撃力を持つようになる。もちろん超必殺技もだ（超あたりまえ）。よって、ヒートモード時の超必殺技を空中で食らったりすると、空中ダメージ＋ヒートモードのダメージで、大変なことになってしまうぞ。

そして、その日は体力が減らなくてもヒートモード＝MVS版だけだど

MVS版はキャラの誕生日に…

1日だけ性能がアップするぞー

ボス使用コマンド ウィラー&シンクレアが…

龍虎外伝のボスキャラとして登場するウィラー、そしてウィラーの側近シンクレア。この2人を使用する方法だが、ハードによって違うのだ。

まずMVS（ゲームセンター）での使用方法だが、カレンダー機能によって、4月26日を過ぎれば、自動的に使えるようになる。つまり、この本が出る頃には、すでに使えるようになっているということ。キャラ選択画面の左右の端に注目してみよう。画面外に向けて矢印があるハズだ。

次に家庭用のカセット版。こちらは隠しコマンドを入力することによって使えるようになる。そのコマンドだが、ボタンを押す。続けて左のキャラクター（カーマン）に合わせてBを押す、次にまた左のキャラクター（レニィ）に合わせてB、というように、一人ずつ左にずらしながらBを押していき、最後にロバートに合わせてBを押し、シンクレアの挑発ボイス『どうした？』が聞こえたら成功。ロバートの左側に矢印が出るので、カーソルを合わせよう。シンクレアが使えるようになるぞ。

②ウィラー使用コマンド

ウィラーを使う場合は、シンクレアの時とは逆に、まずカーソルをロバートに合わせてCを押し、次に右側（リョウ）に合わせてC、また右側（ロディ）に合わせてCという風に、一人ずつ右側にずらしていって、最後に不破刃に合わせてCを押し、『へへっ』というウィラーの挑発ボイスが聞こえたら成功。刃の右側に矢印が出るので、そこにカーソルを合わせよう。

最後に家庭用CD（CDZ）版。くわしい変更点は最後に紹介するとして、簡単にいうと、CD版では最初からウィラー、シンクレアの2人が使える。条件やコマンドはないのだ。ラクちんだね！

画面の左右端に矢印が出現＝ボスキャラが使用可能

①シンクレア使用コマンド

キャラクター選択画面で不破刃にカーソルを合わせてB

勝ちセリフ選択 余裕かますか、挑発するか!?

対人戦において、勝ちセリフをキャラクターがしゃべってくれるのだが、そのセリフを4種類の中から選ぶことができるのだ。セリフの数は4種類。相手を倒し、画面にKOと表示されてから勝利デモまでの間に押していたボタンによって変化するのだ。Dボタンで対戦相手を挑発するのも楽しいけど、ほどほどにね。

勝ちセリフ一覧

- **尊敬のメッセージ** …Aボタン（ボタンを押さない）
- **標準のメッセージ** …Bボタン
- **余裕のメッセージ** …Cボタン
- **挑発のメッセージ** …Dボタン

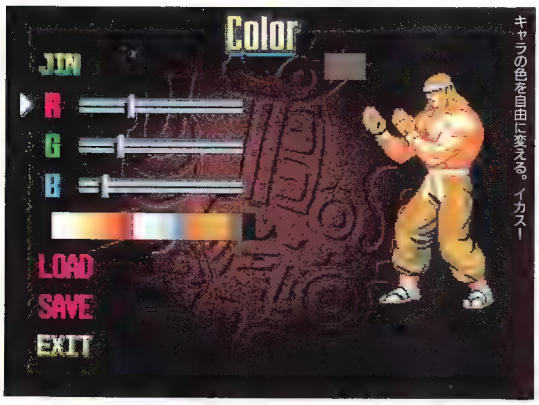
「ガッカリだ！」ムキーむかちゅく！！まさに挑発のセリフ。対戦で使うしかー

気になる変更点 CD版はここが違うぞ!!

CD版の要素をチェック!

『餓狼伝説3』の〝ちびキャラモード〟などでおなじみの、CD版だけのオリジナルモード。発売まで待った人へのごほうび(?)ともいえる追加&変更点は、もちろん龍虎外伝でも用意されてるぞ!

さて、肝心のオリジナルモードの内容は、おもに以下の4つの項目だ。



キャラの色を自由に変える。イカスー

タイムアタックモード

読んで字のごとく、である。対CPU戦での、全9人を倒すまでにかかったクリア時間によって、各種のオプションが追加されるようになるぞ。

熱いぜタイムアタック!!

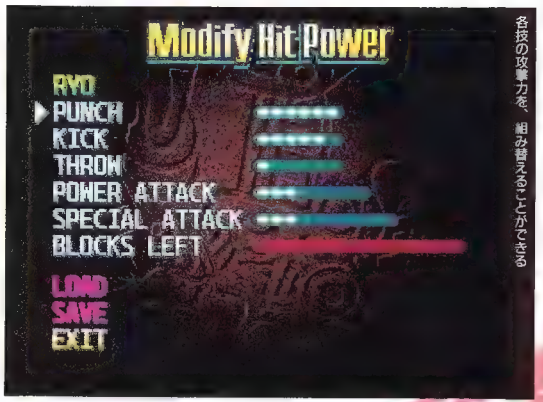
ちなみに、攻略ページで対CPU戦の〝速く倒すパターン〟を紹介しているので、そっちも見て欲しいぞ。

10分を切る…キャラクターのカラーが変更できるコンフィグモードがくわわるようになる。

8分を切る…デモ画面ばかりを見ることができるモードが追加される。

6分を切る…キャラクターのスピードを自由に設定できるようになる。

4分を切る…パンチ、キック、必殺技などの攻撃力を自由に設定できるようになる。



各技の攻撃力を、組み替えることができる

スタートデモの追加

日本語版、英語版の対CPU戦を選んだ時のみ、ワイラーとシンクレアにスタートデモが追加されているぞ。

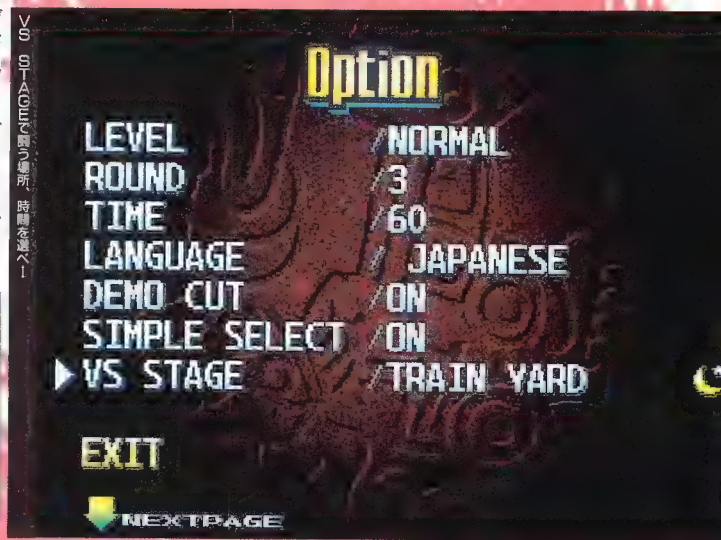
エンディングも追加されてるぞ

オプション

オプション画面で、以下のモード選択ができるようになっている。

シンプルセレクト…キャラクターセレクト画面を、簡易セレクト画面にできる。ロード時間を短縮できるぞ。

これがシンプルセレクト。では、マイルドー



デモカット…ゲーム中のデモ画面がカットされる。ひたすら遊びたい時は、このモードで決まりだ。

VSステージ…対人対戦のみ、ステージの選択ができる。ただし、最終ステージ(墓地)だけは選べないぞ。

ボスキャラクターの使用

CD版では、特殊なコマンドを入力しないでも、ワイラーとシンクレアを最初から選ぶことができる。もちろんボスキャラ同士の対戦だってできるぞ。

いきなり使えるボスキャラ

キャラクター編

ART OF FIGHTING

龍虎の拳外伝ストーリー

1人の少女が訪れし時 運命の歯車は狂いはじめた

異種格闘技大会「THE KING OF FIGHTERS」から半年が過ぎた。ロバート・ガルシアは時々極限流の道場に顔をのぞかせるだけで、毎日気ままな生活を送っていた。

今日も親友リョウの妹ユリとのデートのため、愛社ACコブラに乗り、海岸沿いの道路を軽快なエンジン音を響かせて走らせていた。が、その時、突然男が道路に飛び出してきた。

ロバートはとっさにハンドルを切り車を止めたが、飛び出してきた男の姿はすでになく、道路には女物のバックが転がっていた。

そのバックを取りにきたのは、息を切らせながら走ってきた一人の少女であった。

「ハアハア、私のバック…、あなたが取り戻してくれたんですか。ありがとうございます」

「え？　君のバックやて？　なるほど、あいつはスリっちゅうわけか。よかったな無事に戻ってきて」

「はいっ。なんとお礼をいったらいいか…、あらっ？　そのペンダント」

ロバートの首にかかっているペンダントを見つけた少女は、自分の首にかけていたペンダントを差し出した。

「わいと同じペンダント。なんで君が…」

「私が子供の時、大の仲良しの子がいてね。その子がアメリカに渡ることになった時、お互いを忘れない印として私がその子に送ったものなの」

「えっ、じゃあ君は…」

「そう、私よロバート。フレア・ローレンスよ。私のこと忘れちゃった？」

「忘れるわけあらへん。フレア、すっかり見違えたなぁ。ずいぶんいじめられたのに。おやじさんは元気にしとるんか？」

「父は…父は死んだの」

「すまん。つまらんこと聞いてもうた…」

「ううん、いいの。私ね、これからグラスヒル・バレーにいくとこなの。父の友人でグラスヒル・バレーに住むワイラーのところにね」

「へえ、何でまた」

フレアはロバートにグラスヒル・バレーにいく理由を話した。

考古学者であった彼女の父は、南米で何かの発見したらしい。やがて、親友である生物学者のワイラーの父、ビクトリアと共に研究に没頭した。しかし、研究が進むにつれフレアの父はこの実験の中止を考えはじめるようになった。理由は「危険」、ただそれだけであった。そして研究の続行を唱えるビクトリアと対立し、彼は研究データとともに研究所を去った。

ビクトリアを裏切ったことにフレアの父は死ぬまで悔やんでいたという。

「父の遺言で、持ち出した研究データをワイラーの元に届けるところだったのよ」

「なんか複雑な事情があるみたいやな。そや、わいがワイラーのところまで送ったるわ。思い出話もあるし、なにより最近退屈でしょうがなかったんや。グラスヒル・バレーっちゅうたら、サウスタウンにも引けをとらんくらい危険な街やしな。ボディガードちゅうんも大袈裟やけど、わいもそれなりに役立つと思うで！」

こうしてロバートとフレアは、一路ワイラーの住むグラスヒル・バレーへと向かった。

「あっ、しまったー　ユリちゃんにフォローの電話入れとかな…」

グラスヒル・バレー 全体MAP

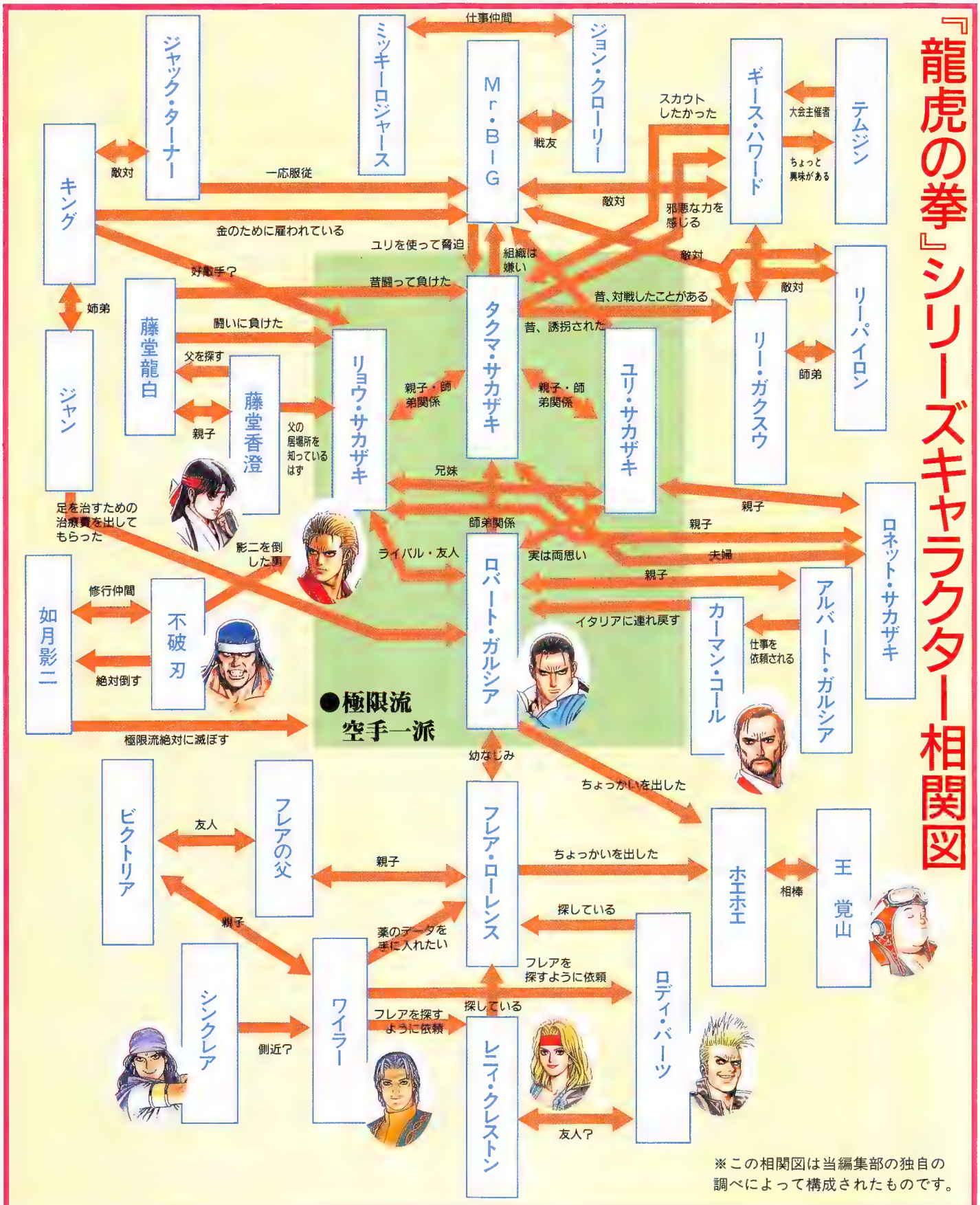
グラスヒル・バレーは、一見小さな田舎町だが、その正体は暴力に支配された、サウスタウンにも劣らないほど危険な町である。

その町を牛耳っているのが、ラスボスとして登場するワイラー。ワイラーは自分に仕えているシンクレアを使い、町のある場所で裏格闘大会（賭試合）を開催し、利益を得ている。

現在、町は祭りがおこなわれており、活気づいている。

1 catus GAS STATION
（ガソリンスタンド）
2 S.I.E.S.T.E cafe
（S.I.E.S.T.Eカフェ）
3 Tihco de mayo
（パレード会場）
4 Quixotec Temple
（ドンキホーテ神殿）
5 BAR SANTANA
（バー・サンタナ）
6 TRAIN YARD
（鉄道作業所）
7 Wyler Mansion
（ワイラーの屋敷）
8 CEMETERY
（墓地）

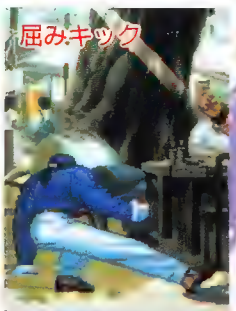
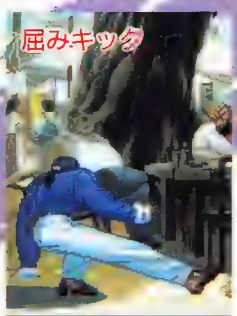
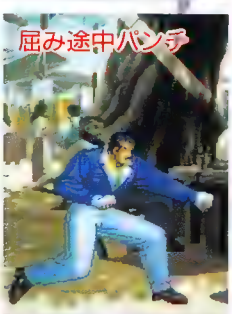
『龍虎の拳』シリーズキャラクター相関図



※この相関図は当編集部の独自の調べによって構成されたものです。

ロバート・ガルシア Robert Garcia

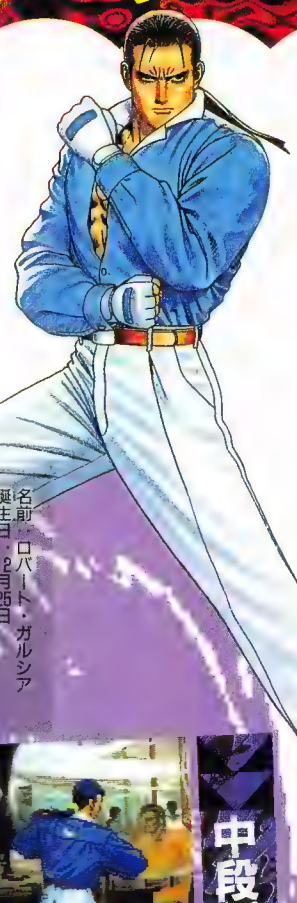
通常技

	パンチ	キック	C攻撃
立ち	上段 D 4 / T 4／2／4	上段 D 8 / T 5／4／13	中・追 D 8／8 / T 14／12／32
ジャンプ	中段 D 8 / T 6／8／17	中段 D 12 / T 4／8／20	中段 D 12 / T 8／6／21
しゃがみ	 下段 D 6 / T 5／2／15	 下段 D 8 / T 4／4／35	
しゃがみ途中	 下段 D 8 / T 16／1／0	下段 D 10 / T 10／4／0	

STORY

イタリアの財閥ガルシア家の長男。そして極限流空手の使い手。財団の運営を任せたいという父親の願いを拒み続け、自由で奔放な生活を続ける。

ある日、偶然幼なじみのフレアと再会し、彼女をグラスヒル・バレーに住むワイラーの元へ送るところから物語は始まる。



名前：ロバート・ガルシア
誕生日：12月25日
年齢：22歳
身長：180cm
体重：85kg
血液型：AB型
家族構成：アルバート・ガルシア（父）、シェリー・ガルシア（母）
出身地：イタリア
職業：次期ガルシア財団総帥（の予定）
宝物：車のコレクション
当面の目標：ひとまずは親父の後を継いで、ゆくゆくはユリちゃんと…。

投げ技

首切り投げ
投げ D 30 / T 16／8／16

中段パンチ

中段 D 8 / T 2／6／8

追い打ち攻撃

ヤンキーキック
追い打ち D 8 / T 8／1／44

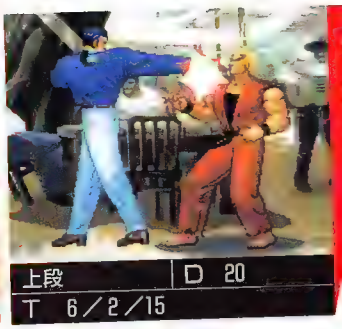
中段キック

中段 D 10 / T 6／6／12

特殊技

3段蹴り
上・上・中
D 8／10／14
T 9・4・11／3・2・4／14・6・27

バーニングナックル
中段
D 16
T 14／5／24


バックブロー
上段
D 20
T 6／2／15

ジャンピングヒール
中段
D 22
T 20／5／25

レイジングキック
上段
D 10
T 4／13／66

ダブルミトル
上段
D 8
T 2／6／10

必殺技

幻影脚
上段
D 32
T 6／38

覇王翔吼拳
上段
D 40
T 70／117

龍撃拳
上段
D 強30／弱30
T 強29・60／弱29・60

飛燕龍神脚
中段
D 26
T 23／38

飛燕疾風脚
中・上
D 25
T 29／42

超必殺技

龍虎乱舞
ガード不能
D 60
T 36／34

龍牙
上段
D 強18／弱31
T 強8・38／弱8・31

龍斬翔
中段
D 24
T 8／46

通常技

	パンチ	キック	C攻撃
立ち	左正拳突き 上段 D 4 T 4／2／2	左サイドキック 上段 D 8 T 4／2／12	右正拳突き 上段 D 20 T 7／4／16
ジャンプ	跳び左正拳突き 中段 D 8 T 5／16／8	跳び蹴り 中段 D 12 T 7／16／7	後ろ蹴り 中段 D 12 T 6／6／19
しゃがみ	屈みキック 下段 D 6 T 5／3／13	屈みキック 下段 D 8 T 10／6／26	
しゃがみ途中	屈み途中パンチ 中段 D 8 T 13／4／0	屈み途中キック 下段 D 10 T 8／6／0	

リョウ・サカザキ Ryo Sakazaki

STORY

極限流空手の使い手でロバートの親友、そしてライバル。

ロバートから急用でグラストヒル・バレーへ向かうとの電話が入った。妹ユリとのデートをすっぽかすとは余程の事件なんだろうと思っていたところへ、玄関のチャイムが静かに鳴った。

名前：リョウ・サカザキ
誕生日：8月2日
年齢：22歳
身長：179cm
体重：68kg
血液型：O型
家族構成：タクマ・サカザキ（父）、ユリ・サカザキ（妹）
出身地：日本
職業：極限流空手道場・師範
宝物：拾ってきて自分でレストアしたバイク
当面の目標：親父の作った「極限流空手」を世界規模で広めること。

投げ技
投げ D 30
T 16／8／16

中段パンチ
中段 D 8
T 8／4／24

追い打ち攻撃
追い打ち D 8
T 20／12／34

中段キック
中段 D 10
T 5／8／3

特殊技

客脚翔
中段 | D 20
T 25／8／56

虎戯打ち
中・中 | D 18／12
T 10・4／5・2／3・48

風殺蹴り
上・上 | D 15
T 8／14／51

ステップバックスウェー
— | D —
T —

上段回し蹴り
上段 | D 26
T 20／4／37

踏み込み下段正拳
下段 | D 20
T 18／22／38

三角蹴り
中段 | D 16
T 28／60／1

三角跳び
— | D —
T —

釣瓶打ち
中段 | D 20
T 8／4／24

膝嵐
上・中 | D 10／16
T 10・10／32・4／49・22

追上蹴り
上段 | D 10
T 6／8／65

当て蹴り
上段 | D 20
T 28／8／55

必殺技

虎煌撃
追い打ち | D 28
T 29／60

虎煌拳
上段 | D 強30／弱30
T 29・60／29・60

暫烈拳
上段 | D 32
T 4／38

覇王翔吼拳
上段 | D 40
T 64／125

虎砲
上段 | D 強18／弱31
T 7・7／44・31

飛燕疾風脚
中・上 | D 42
T 29／37

超必殺技

龍虎乱舞
ガード不能 | D 60
T 36／34

通常技

	パンチ	キック	C攻撃
立ち	スナップインパクト 上段 D 4 T 7／1／2	ハイキック 上段 D 8 T 5／4／15	レフト・トラスト!! 上段 D 15 T 7／6／16
ジャンプ	ジャンピング・ナックル 中段 D 8 T 8／50／2	カーマン・キック 中・中 D 12 T 4／10／12	カーマン・キック 中・中 D 12 T 4／10／12
しゃがみ	屈みパンチ 下段 D 6 T 4／2／21	屈みキック!! 下段 D 8 T 24／7／31	
しゃがみ途中	屈み途中パンチ!! 下段 D 8 T 8／4／0	屈み途中キック!! 下段 D 10 T 29／7／6	

●技データ部分はSNKより提供されたものです。尚、Dはダメージ数値、
Tは攻撃発生時間/攻撃時間/攻撃後のスキ、を表わしています。

カーマン・コール Karman Cole

STORY

ガルシア家のスペシャルエージェント。ロバートの父にロバートを本国へ連れ戻すよう依頼を受ける。

まず、最初に彼はリョウの家を訪ねたが、肝心のロバートはグラスヒル・バレーへ向かったということだった。カーマンはリョウを同行させ、グラスヒル・バレーへと向かった。

名前：カーマン・コール
誕生日：6月13日
年齢：30歳
身長：185cm
体重：87kg
血液型：O型
家族構成：不明
出身地：ドイツ
職業：ガルシア財団エージェント
宝物：最高のエージェントたるプライド
当面の目標：部下を一人前のエージェントに育て上げること。

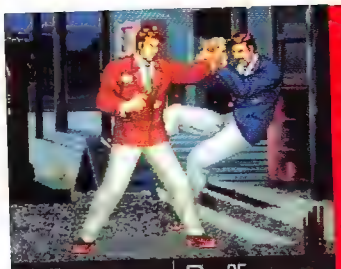
投げ技 ダイブドロップ
投げ D 30
T 16／8／16

追い打ち攻撃 アンダーストレート
追い打ち D 8
T 19／16／43

中段パンチ
中段 D 10
T 7／10／16

特殊技

ダッジ・ストレート

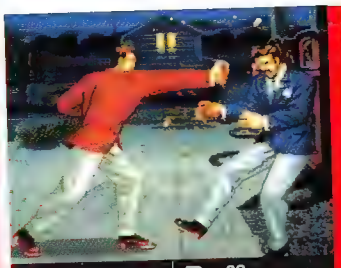


上段　D 25
T 30／2／26

カット・ハイキック

上段　D 30
T 0／80／0

カット・ストレート



上段　D 28
T 0／80／0

スロットル・ナックル

追い打ち　D 10
T 0／133／0

ハイポイント・ヒール

上段　D 14
T 15／22／0

スタンディング・バックナックル

上段　D 20
T 9／4／0

ダッジ・ハイキック

上段　D 25
T 30／8／30

必殺技

クイック・アンダー・ストレート

中段　D 18
T 16／27

ゲバルティガー・ファストリット・フォン・オーベン

上段　D 26
T 4／25

ヘフティガー・シュトースアグリフ

上段　D 6（1発）
T 0／—

超必殺技

アオファインナンダー・フォルゲンデ・ヒュルフェ

投げ　D 60
T 11／11

クイック・バックナックル

上段　D 18
T 22／35

王覚山
Wang Koh San

STORY

世界中の美しい景色をキャンバスに残すことを生きがいとする放浪の画家。しかし、一方で幻の拳「心意六合拳」の使い手。

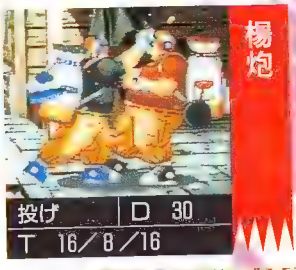
彼は相棒のペリカン、ホエホエと共にグラスヒル・バレーにいたところ、少し目を離した隙にホエホエは2人の男女にちょっかいを出されているではないか。「ホエホエさんいじめちゃだめなのね！」

名前：わん こうさん
誕生日：4月17日
年齢：24歳
身長：150cm
体重：87kg
血液型：A型
家族構成：不明
出身地：台湾
職業：画家
宝物：画材
当面の目標：絵を描くきっかけを与えてくれた、とある画家に自分の絵を見てもらうこと。

通常技

	パンチ	キック	C攻撃
立ち	冲捶 上段 D 4 T 8／4／4	昇腿 上段 D 8 T 7／3／18	双把 上段 D 14 T 18／6／20
ジャンプ	飛頭打 中段 D 8 T 13／12／13	飛翔腿 中段 D 10 T 8／16／5	飛び腹攻撃 中・追 D 20 T 8／26／64
しゃがみ	屈みキック 下段 D 6 T 8／3／14	屈みキック 下段 D 8 T 12／7／37	
しゃがみ途中	屈み途中パンチ 下段 D 8 T 6／6／0	屈み途中キック 下段 D 10 T 12／2／0	

投げ技



楊炮
投げ D 30
T 16／8／16

中段パンチ

中段 D 8
T 20／13／38

追い打ち攻撃

槍下捶
追い打ち D 8
T 20／16／28

中段キック

中段 D 15
T 10／29／48

●技データ部分はSNKより提供されたものです。尚、Dはダメージ数値、Tは攻撃発生時間/攻撃時間/攻撃後のスキ、を表わしています。

特殊技

左端脚

上段 | D 24
T 12／2／38

当天砲

上段 | D 18
T 9／6／15

右端脚

上段 | D 18
T 5／3／21

白蛇吐信

上段 | D 10
T 3／3／15

頭突進

中段 | D 20
T 28／3／0

背後転打

投げ（上） | D 30
T 0／8／16

飛び尻攻撃

中・追 | D 16
T 12／52／80

威風王

下段 | D 14
T 10／4／19

頭突進

中段 | D 15
T 16／19／0

旋風進

下段 | D 10
T 12／2／4

足払い

下段 | D 10
T 8／3／52

地滑突

下段 | D 30
T 23／16／71

虎撲掌

上段 | D 14
T 8／8／40

超必殺技

究極奥義　乱打君

ガード不能 | D 60
T 31／82

必殺技

無敵　風武君

中・上（中） | D 4（1発）
T 16／32

強襲　地雷尻君

下段 | D 20
T 37／76

飛翔　石頭君

上段 | D 18
T 3／50

ロディ・バーツ Rody Birts

通常技

	パンチ	キック	C攻撃
立ち	ミドル・ロッド 上段 D 4 T 8／2／4	ミドル・キック 上段 D 8 T 4／3／5	ステップキック 上段 D 16 T 0／10／28
ジャンプ	ジャンピング・フック 中段 D 8 T 12／8／12	スピニング・ハイ・キック 中段 D 12 T 8／6／10	スピニング・ハイ・キック 中段 D 12 T 8／6／10
しゃがみ	屈みパンチ 下段 D 6 T 12／2／9	屈みキック 下段 D 8 T 4／6／16	
しゃがみ途中	屈み途中パンチ 下段 D 8 T 16／4／7	屈み途中キック 下段 D 10 T 8／4／19	

STORY

表向きはサウスタウンの私立探偵。しかし本業は犯罪者を追うバウンティーハンター。しかし、本業は鳴かず飛ばず程度でしかない。

ある日、友人のレニィから大きなヤマの仕事が舞い込んできた。グラスヒル・バレーへフレアを探してくれと依頼がくる。

「グラスヒル・バレー？　あんな田舎町にかよ。勘弁してくれよ」

名前…ロディ・バーツ
誕生日…7月24日
年齢…23歳
身長…182cm
体重…80kg
血液型…B型
家族構成…不明
出身地…アメリカ
職業…私立探偵
宝物…自作の皮ジャン
当面の目標…もっと熱くなる仕事がしたい。

投げ技

フック・スロー
投げ　D 30
T 16／8／16

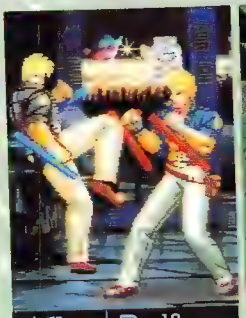
中段パンチ

中段　D 8
T 14／2／19

追い打ち攻撃

バウティング・ロッド
追い打ち　D 8
T 22／1／22

中段キック



中段　D 10
T 21／7／25

●技データ部分はSNKより提供されたものです。尚、Dはダメージ数値、Tは攻撃発生時間/攻撃時間/攻撃後のスキ、を表わしています。

特殊技

スラントローキック

ダッジ・ニーキック

ラピッド・ロッド

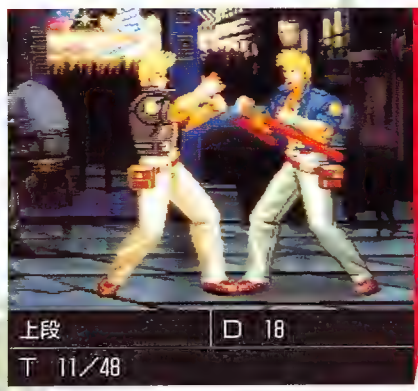
オーバースウィング

必殺技

ミドル・インパクト T・T

リボルビング・ロッド

ディスティーヴ・インパクト1・2



超必殺技

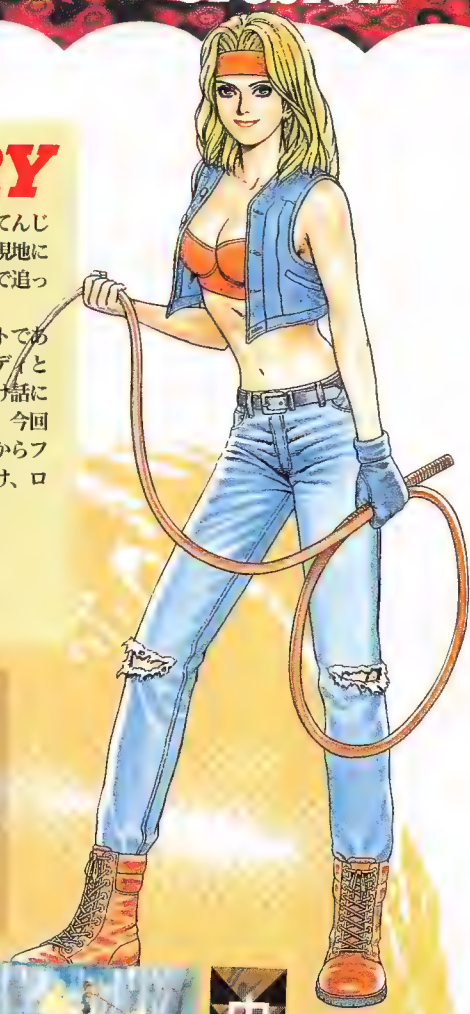
ハイパートンファー

通常技

	パンチ	キック	C攻撃
立ち	上段 D 4 T 4／1／3	上段 D 8 T 8／3／0	上・上 D 15 T 15／24／18
ジャンプ	中段 D 8 T 8／5／11	中段 D 10 T 5／10／9	中段 D 8 T 8／5／11
しゃがみ	上段 D 6 T 8／2／14	上段 D 8 T 8／8／4	
しゃがみ途中	下・追 D 8 T 8／2／14	上段 D 10 T 8／4／4	

●技データ部分はSNKより提供されたものです。尚、Dはダメージ数値、Tは攻撃発生時間/攻撃時間/攻撃後のスキ、を表わしています。

レニィ・クレストン Lenny Creston



STORY

「ごちゃごちゃいってんじゃないわよ。私は先に現地にいってるからね、あとで追っかけてくるのよ！」

フリージャーナリストでありながら、古い友人ロディと2人で何度かうまい儲け話にありついていた彼女は、今回もワイラーと名乗る男からフレアの捜索の依頼を受け、ロディに情報を流す。

名前：レニィ・クレストン
誕生日：5月20日
年齢：23歳
身長：173cm
体重：56kg
スリーサイズ：B86、W55、H84
血液型：A型
家族構成：不明
出身地：アメリカ
職業：フリージャーナリスト
宝物：自ら築いた情報網
当面の目標：世界を驚愕させるようなスクープを見つけたい。

投げ技

投げ D 25 T 40／8／80

中段パンチ

中段 D 8 T 24／3／21

追い打ち攻撃

追い打ち D 8 T 16／4／23

中段キック

中段 D 10 T 5／2／14

特殊技

オーバー・スウィング・ロング

上段 | D 12
T 15／1／16

ロー・サマーソルト

中段 | D 10
T 4／6／35

オーバー・スウィング・ショート

上段 | D 12
T 30／2／43

インパクト・トゥ・バンプ

中段 | D 12
T 14／8／27

プッシュ・インパクト

上段 | D 18
T 6／1／0

チェスト・バンプ

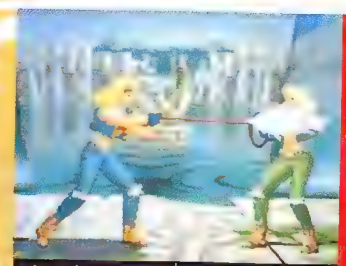
中段 | D 18
T 8／12／0

スウェー

— | D—
T 0,00／0,00

必殺技

ウイップ・ラッシュ



上・中 | D 3（1発）
T 10／26

フリック・ショット

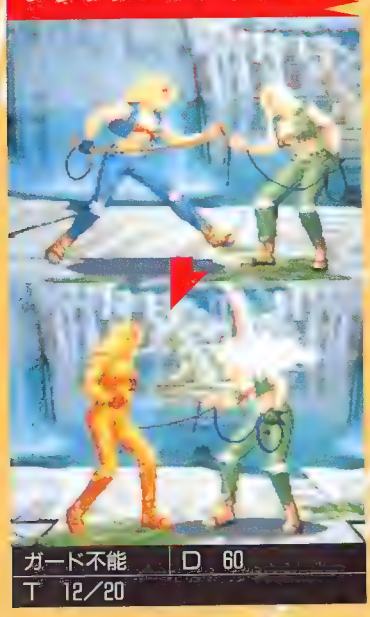
上段 | D 28
T 12／35

フォースイッシュ・レイブ

上段 | D 5（1発）
T 12／20

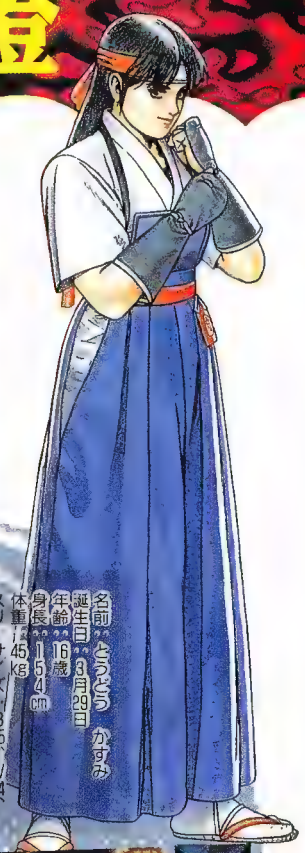
超必殺技

フリック・ブレイク



ガード不能 | D 60
T 12／20

藤堂 香澄 Kasumi Todo



STORY

古武術の達人、藤堂竜白の愛娘。病弱な姉に代わり、幼い頃から父様に古武術の稽古をつけてもらっていた。

数年前、父親が藤堂流の名を広めるために渡米するがリョウに敗れてから、行方不明となった。父を探すため、母親を説得していたのだが、いつまでも許されないため香澄は密かに家を出た…。

名前：とうどう かすみ
誕生日：3月29日
年齢：16歳
身長：154cm
体重：45kg
スリーサイズ：B75・W54、H74
血液型：B型
家族構成：藤堂竜白（父）、志津子（しづこ・母）、瑞穂（みずほ・姉）
出身地：日本
職業：学生
宝物：ある人からもらったお守り
当面の目標：父親を探し出して、成長した自分の姿を見て欲しい。あと、英語をもっと話せるようになりたい。

通常技

	パンチ	キック	C攻撃
立ち	上段 D 6/8(接) T 3／1／1	上段 D 8 T 4／2／11	上段 D 14 T 3／4／19
ジャンプ	中・中 D 8 T 6／16／10	中段 D 10 T 7／12／9	中段 D 10 T 7／12／9
しゃがみ	下段 D 6 T 4／2／8	下段 D 8 T 15／17／24	
しゃがみ途中	下段 D 8 T 12／15／0	中段 D 10 T 15／2／0	

●技データ部分はSNKより提供されたものです。尚、Dはダメージ数値、Tは攻撃発生時間/攻撃時間/攻撃後のスキ、を表わしています。

特殊技

露払い

ガード不能　D 24
T 11／5／32

殺掌陰蹴

上段　D 32
T 0／73／0

殺拳陰打

上段　D 30
T 0／64／0

双掌弾

上段　D 5
T 10／2／0

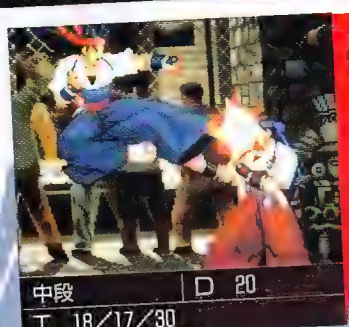
白波

上段　D 15
T 10／1／0

真閃

上段　D 16
T 7／4／27

飛槍



中段　D 20
T 18／17／30

草薙

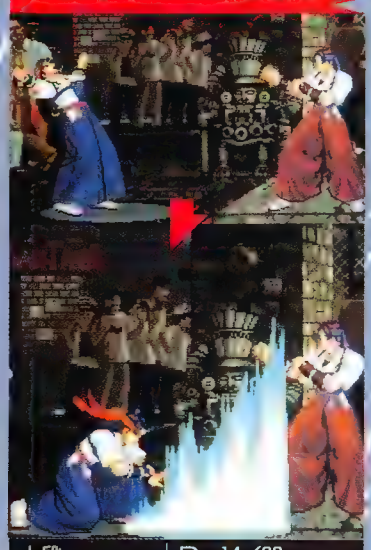
下段　D 5
T 12／2／0

双掌槍突脚

上段　D 5
T 10／4／11

超必殺技

藤堂流・秘伝超重ね当て



上段　D 14／96
T 60／40／30

藤堂流・雷砲吼

中段　D 15
T 23／8

必殺技

藤堂流・重ね当て

上段　D 32
T 12／61

通常技

	パンチ	キック	C攻撃
立ち	上段 D 4 T 4／2／4	上段 D 8 T 8／3／13	中段 D 16 T 18／3／24
ジャンプ	中段 D 8 T 7／8／14	中段 D 8 T 7／8／14	中段 D 8 T 14／32／28
しゃがみ	下段 D 6 T 8／4／12	下段 D 6 T 8／4／25	
しゃがみ途中	下段 D 8 T 6／1／0	下段 D 10 T 16／3／10	

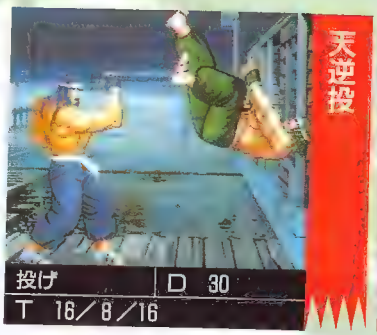
●技データ部分はSNKより提供されたものです。尚、Dはダメージ数値、Tは攻撃発生時間/攻撃時間/攻撃後のスキ、を表わしています。

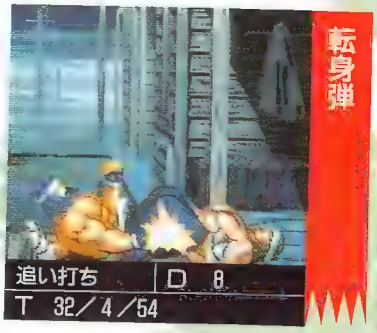
不破 刃
Jin Fuha

STORY

如月影二と共に忍術の修行を行っていた男。総帥の高齢化にともない、次期総帥の人選が行われたが、影二のみ候補に挙げられたことに不満をもち、山をおりる。その後、打倒影二のために世界中を回る。ある時、グラスヒル・パレーで夜な夜な行われる賭け試合の噂を聞きつけ…。

名前：ふは じん
誕生日：9月4日
年齢：28歳
身長：185cm
体重：80kg
血液型：O型
家族構成：不明
出身地：日本
職業：忍者
宝物：自らしたためた忍びの密書
当面の目標：影二を消す





特殊技

頭突き

中段　D 20
T 6／8／21

側退撃

中段　D 15
T 6／10／40

ボディー突き

上段　D 14
T 5／6／7

2段ジャンプ

－　D －
T －

開脚踵落とし

中・追　D 20
T 13／7／7

不破流竜巻蹴り

中・追　D 16
T 22／15／79

必殺技

天誅落

追い打ち　D 20
T 35／6／10

真空斬首刀

上段　D 1発につき3
T 8／27

流影陣

上段　D 25
T 4／16

猛牛流投陣

投げ　D 25
T 2／72

忍隠れ

－　D －
T －

超必殺技

闘神翔

上段　D 60
T 27／29

シンクレア Sinclair

STORY

ワイラーの側近で、常に影のようにつきまとい護衛をしている。

グラスヒルの町にあるBARで夜な夜な開かれる裏格闘試合も、ワイラーの命令で彼女が仕切っている。

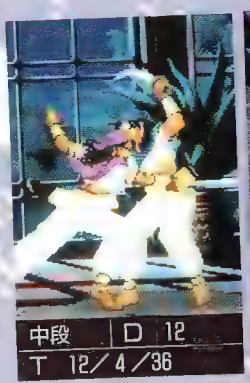
名前：シンクレア
誕生日：11月14日
年齢：26歳
身長：175cm
体重：58kg
血液型：AB型
家族構成：不明
出身地：不明
職業：ワイラーの側近
宝物：郊外の遺跡で発掘した剣
当面の目標：……。

通常技

	パンチ	キック	C攻撃
立ち	ターン・エッジ 上段 D 8 T 7／1／5	スラスト・キック 上段 D 12 T 24／7／24	オーバー・スウィング 中段 D 16 T 14／1／36
ジャンプ	ハイカット・ソード 中・中 D 12 T 8／8／11	ハイロール・ソード 中段 D 15 T 6／2／28	ハイロール・ソード 中段 D 15 T 6／2／28
しゃがみ	屈みパンチ 下段 D 10 T 18／7／51	屈みパンチ 下段 D 10 T 18／7／51	
しゃがみ途中	屈み途中パンチ 下段 D 15 T 14／2／12	屈み途中キック 下段 D 20 T 21／2／0	

追い打ち攻撃
ギロチン・スウィング
追い打ち D 8
T 35／16／16

中段キック
中段 D 12
T 12／4／36



中段パンチ
中段 D 12
T 12／4／36

●技データ部分はSNKより提供されたものです。尚、Dはダメージ数値、Tは攻撃発生時間/攻撃時間/攻撃後のスキ、を表わしています。

特殊技

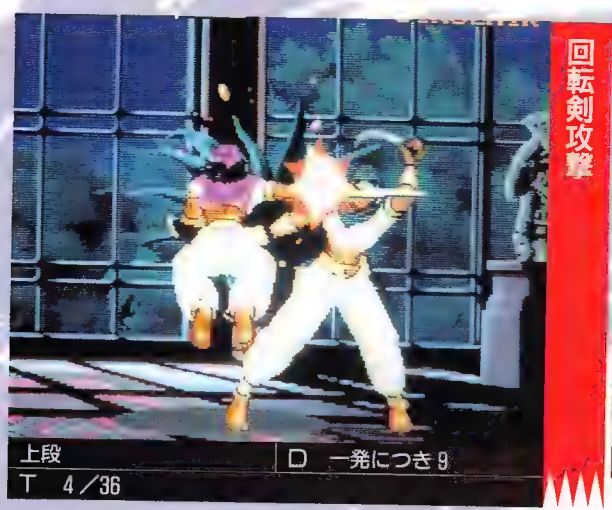
スイッチバックソード

ターニング・エッジ

ターニング・スタップ

必殺技

回転剣攻撃



ビジョンカッター

ダイブソード

超必殺技

ハイパーオーラ斬り

通常技

	パンチ	キック	C攻撃
立ち	バスターパンチ 上段 D 8 T 4／2／1	バスターキック 中・中 D 10 T 10／8／16	バスターダイブ 中段 D 18 T 18／6／10
ジャンプ	コズンキック 中段 D 15 T 5／11／1	コズンキック 中段 D 15 T 5／11／1	コズンキック 中段 D 15 T 5／11／1
しゃがみ	屈みパンチ 中段 D 12 T 8／3／27	屈みパンチ 中段 D 12 T 8／3／27	
しゃがみ途中	屈み途中パンチ 中・上 D 15 T 6／5／27	屈み途中パンチ 中・上 D 15 T 6／5／27	

●技データ部分はSNKより提供されたものです。尚、Dはダメージ数値、Tは攻撃発生時間/攻撃時間/攻撃後のスキ、を表わしています。

ワイラー
Wyler

STORY

ワイラーの家は、グラスヒルでも有数の名家であり、5代目当主にあたるワイラーは、親同士が友人関係にあった身寄りのないフレアをグラスヒルに呼び寄せる。
そして…。

名前：ワイラー
誕生日：10月22日
年齢：23歳
身長：変身前180cm／変身後240cm
体重：変身前84kg／変身後124kg
血液型：O型
家族構成：ビクトリア（父・死別）
出身地：不明
職業：ワイラー家5代目当主
宝物：父の残した薬の研究データ
当面の目標：父の薬を完全な物に作り上げること

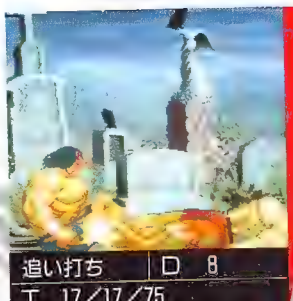
投げ技

バスタースルー
投げ D 30
T 16／8／16

中段パンチ

中段 D 8
T 12／3／28

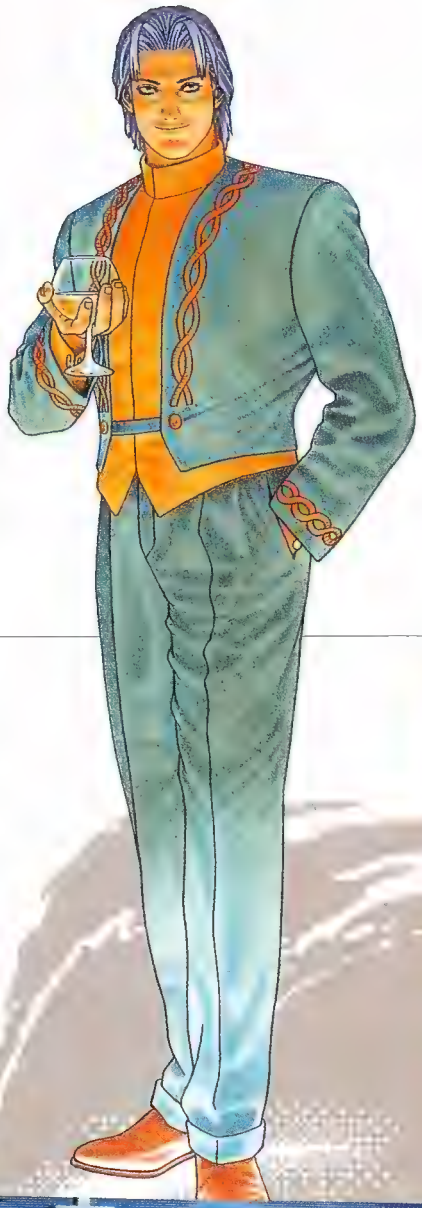
追い打ち攻撃



バスターヒップ
追い打ち D 8
T 17／17／75

中段キック

中段 D 8
T 12／3／28



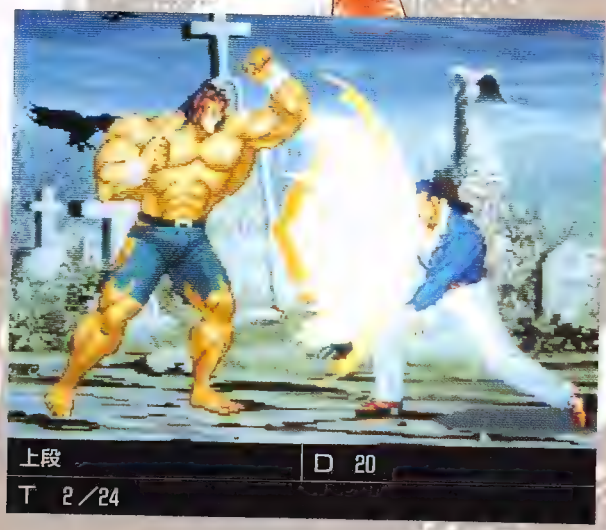
特殊技

アコーズキック

必殺技

レッドショルダー

跳ね返し



ブラック・アウト

声優ひとことメッセージ

『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』で、いろとりどりの声を聞かせてくれる声優さんたち。多彩な顔ぶれのみなさんが、担当キャラクターに対する思いを、一言ずつ寄せてくれた。

※①誕生日②声優歴③他に担当したネオジオキャラ

矢野栄路

ロディ・バーツ

ロディは…そうですねえ、右京や不知火幻庵とはまた違ったタイプのキャラクターで（外国人ですし…）、かなり好戦的な感じを受けました。

みなさん、ぜひとも〝ちょっと型やぶりな私立探偵〟ロディを使いこなして、『龍虎の拳 外伝』を思う存分楽しんで下さい。

①4月25日②8年③橘右京、不知火幻庵、椎拳崇、ブライアン・バトラー他

石田久巳

レニィ・クレストン

私の中でのレニィのイメージは、頭がよく、プライドが高く、お色気ムンムン…そんな自分を楽しんでる人。台本をいただいて最初に目を通した時、レニィって怒ってることが多いなぁと感じました。でも、キツイだけの女にはならないようにやってみました。

「どうかしら？」

①4月27日②1年③本作が初めて

小市慢太郎

ロバート・カルシア、カーマン・コール

ロバートといえばイタリア人。イタリア人といえば女性に優しいというイメージがまず強力にありました。カーマンに関しては、一番出しやすい声質でもあるし、自分自身これから目指していけるキャラクターかな。ロバートになるのはもう無理やけど（笑）。

何いうてんねん俺は…（笑）。

①2月15日②1年③ガルフォード

弓雅枝

藤堂香澄

香澄ちゃんは思い立ったらすぐ行動する子。突然お父さんを探しに外国にいったりしてね。それでお母さんに怒られる…（笑）。

実は私も大学生の時に、突然カナダにいったことがあるんです。で、お母さんに怒られて…（笑）。そんなところに共通点を感じますね（笑）。

①3月19日②1年③麻宮アテナ、妖貴妃

臼井雅基

リョウ・サカザキ

これまで担当したネオジキャラクターの中でも、リョウ・サカザキとのつき合いはかなり長い方ですね。もうほとんど〝分身〟状態です。

今回の〝外伝〟では、リョウのコミカルな部分がかなり出ているのですが、これは私としては非常に嬉しかったですね。

①10月8日②7年③覇王丸、大門五郎、アースクェイク、ジョン・クローリー他

生駒治美

シンクレア

シンクレアは…、いわゆる淡々とした渋めの女性キャラクター。ミヅキほどの強さ、極悪さはなかったにしても、今までやってみたいと思っていたタイプのキャラでしたね。　声の方はわりと地声に近い感じでできました。

プレイヤーのみなさん、私を倒してみなさい（笑）!!

①2月5日②3年③ナコルル、シャルロット、キング、ブルー・マリー他

モンスター前塚

王覚山、ワイラー

王覚山はですねぇ…今までやったキャラクターの中で、一番体型が近い役でしたねぇ（笑）。でもあそこまでは太ってませんので、あしからず（笑）。彼の特徴である「なのねぇ」という語尾は、のんびりしてて、声を作るにあたって中心となったフレーズでしたね。あれは好きでした。

①3月19日②11年③花諷院和狆、千両狂死郎、二階堂紅丸、チョイ・ボンゲ他

攻略編

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝

技性能解説

ロバート・ガルシア

攻略・解析／モリスケ

モリスケのおすすめラッシュ攻撃

通常技

ロバートの通常技の中で最も頼れるのが、出が早くてリーチの長い立ちキック。中間距離で足先を当てるように牽制するといいだろう。カウンターヒットすると相手が浮くので、空中連続技につなげることができる。

少しだけ浮く。見逃したら損するぞ

ただ、王覚山のみしゃがまれると空振りしてしまい、反撃を受けるので注意するべし。

しゃがみパンチとキックはグラフィックがまったく同じなのだが、パンチの方が硬直が短い。使うならしゃがみパンチにしよう。

中段パンチはエルボーになっているのだが、見た目よりリーチが短く硬直が長い。使いづらいのだが、相手をよろめかせるとそこから連続技が決められるので、逆転を狙う時に使うといいだろう。

C攻撃は中段のかかと落としなのだが、硬直が長い。足先だけを当てるようにすればある程度反撃されにくくなる。また、最後の降り下ろした蹴りはダウン攻撃としても使える。威力はほとんど同じだが。

追い打ち攻撃にもなる。覚えておこう

一番頼れるのは→A、→A、→C、←Bの龍斬翔を絡めたラッシュ攻撃である。立ちキックがカウンターヒットした時や、バックブローで浮かせた時などに空中連続技として使用する。最後の龍斬翔は→Bでもいいのだが、威力は低くなってしまう。出せる状態ならばできるだけ龍斬翔を使おう。

ちなみに、最後の攻撃は幻影脚に変えても決めることができる。威力は龍斬翔とあまり大差ないのだが。立ちキックカウンター時は相手の浮きが低いので、龍斬翔で安定。

これ以外に、→A、→A、→Cで止めて、最後の蹴りをわざと出さない使い方も有効。中間距離から、気に間合いを詰めたい時に使うといいぞ。

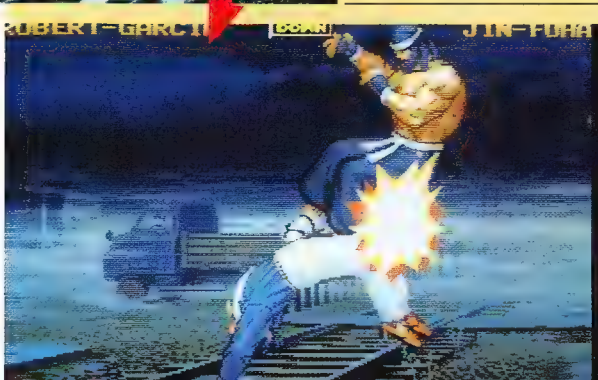
→Cは中段ではないものの、硬直が少ないので攻め続けることができるのだ。

ガードさせたら、立ちパンチにつないだり投げを狙うといい。中段を絡めれば投げとのお手軽2択の完成だ。

ロバートにはこれらのラッシュ攻撃があれば十分。他のラッシュ攻撃は硬直の長いものばかりなので、無理して使う必要はない。

浮かせた相手には→A、→A、

→Cとつないで



←Bの龍斬翔で「おいやぁ～」基本ですじゃ

特殊技

バックブロー

この技は、しゃがまれると当たらない上段攻撃なのだが、決まればカウンターでなくとも相手を浮かせることができるので、かなり使える。

しかも、出るスピードがかなり早いので、硬直のある技をガードしたあとの返し技として使うことができる。

バーニングナックル

この技は上から降り下ろす中段パンチ。相手がしゃがんでいればよろめかせることができ、それ以外では浮かせることができる。ただ、硬直が長いのでガードされると反撃確定。負けている時に逆転を狙って使うといいだろう。

3段蹴り

見た目は、下から3回連続で蹴り上げるラッシュ攻撃。ガードされると非常にヤバめなので、無理して使う必要のない技。

ダブルミドルレイジングキック

中段キックの膝蹴りから変化する技で、そこからレイジングキックにつなげることで3回蹴ることができる。一応連続技なのだが、3発目が入らないことが多く、ガードされた時に痛い目を見るので使わない方が賢明。

ジャンピングヒール

少し跳び上がってからかかとを落とす中段攻撃。足払いを避けつつ攻撃できるのだが、硬直が長いので反撃されるのがオチ。

必殺技

龍撃拳

龍撃拳はいわずと知れた飛び道具。出るまでに時間がかかるので、見てから跳び込まれることもある。起き上がりに重ねてけずるのが基本。

覇王翔吼拳

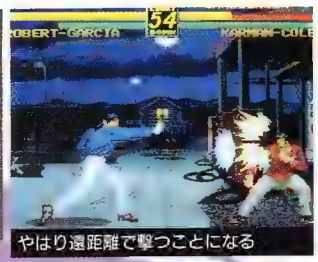
覇王翔吼拳は超巨大な飛び道具。撃ち出すまでにえらく時間がかかるので、相手をダウンさせた時に出さないとまず潰される。この飛び道具も起き上がりに重ねてけずる目的で使うといいだろう。

幻影脚

幻影脚は無数の蹴りを連発し、相手に一発でもヒットすれば吸い込んで何発も蹴りを叩き込むという気持ちイイ技。威力は高いのだが、ガードされると反撃されてしまう。地上戦では使わず、空中連続技に組み込んだりして必ず当たる時のみ出すといいだろう。

飛燕疾風脚

飛燕疾風脚は蹴りを出しながら突進する中段技だが、硬直が長すぎて使い物にならない。それでも使いたいという人は、空中連続技に組み込んで使うことをおすすめする。バクチで出しても、ガードされて反撃を受けるのがオチだからね。



飛燕龍神脚

飛燕龍神脚は空中から出せる疾風脚と考えていい。ただ、こちらも硬直が長いので、使わない方が賢明。CPU戦では一応使えるが。

龍牙

龍牙は下から拳を突き上げる技なので、跳んできた相手に対して使えそうだが、実は必ずと言っていい程相討ちになってしまう。一応、強のみ無敵時間があるのだが、対空に使うと相討ちになる。

地上戦で相手の技に合わせて出す使い方が有効。

超必殺技

龍虎乱舞

超必殺技の龍虎乱舞はなんとガード不能技である。しかも威力がハンパじゃないので、最後の切り札として役に立つ。使い方としては、ダウンさせた相手の起き上がる直前にタイミング良く重ねたり、近距離でいきなり出すのも効果がある。使い所さえ間違えなければ頼れる超必殺技だ。

龍斬翔

龍斬翔はラッシュ3発目から繰り出す技。ラッシュ3発目とは→A、→A、→Cのことで、この時だけ出すことができる。空中連続技の締めを龍斬翔にすると威力が高いぞ。

ラッシュ攻撃一覧表	
・→A、→B	・→B、→B
・→A、→A、→B	・→B、↓A
・→A、→A、→C、→C	・←B、←B、←B
・→A、→A、→C、→B	・↘B、B、B
・→A、→A、→C、←B(龍斬翔)	

技コマンド表	
●特殊技	●追い打ち攻撃
バックブロー ←+A	ヤンキーキック ↘+BorA
バーニングナックル A+B	●必殺技
3段蹴り ←+B連打	龍撃拳 ↓↘→+AorC
ダブルミドル 中段キック後B	覇王翔吼拳 →←↙↓↘→+C
レイジングキック ダブルミドル後B	幻影脚 →←→+B
ジャンピングヒール しゃがみ状態から↑+B	飛燕疾風脚 ↙→+B
	飛燕龍神脚 空中で↓↙←+B
	龍斬翔 ラッシュ3発目～↖or←+B
	龍牙 →↓↘+AorC
●投げ技	●超必殺技
首切り投げ →+C	龍虎乱舞 →←↙↓↘→+NB

ガード後の反撃が基本
相手を浮かせたら
連続技だ

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝™

対CPU戦攻略

基本戦法

全キャラ共通のパターンといったものはないが、立ちキックをガードさせて相手の技を誘い、反撃するパターンが多くのキャラに対して有効。

CPU戦での立ちキックは反撃を誘うために使う

ガード後はバックブローから連続技だ

バックブローなどで浮かせた時に決める空中連続技は、やはりラッシュ攻撃を入れることになる。連続技のところに書いてあるものを試してみるのもいいだろう。

また、前半の相手には跳び蹴りをガードさせてからの投げが高確率で決まる。ピンチの時には頼ろう。

これ以外では、追い込まれた時にのみ出せる龍虎乱舞が頼れる。相手との間合いが近いと簡単に潰されてしまうのだが、ある程度離れていればまず止められることはない。

ジャンプキックをガードさせたあと…

投げ。前半面では頼れるぞ

出せる状態になったら、バックジャンプで間合いをとってから発動させよう。

対CPU戦タイムアタック

1人目と2人目は、バーニングナックルからの空中連続技でサッサッと倒す。40秒以内で倒せればまあまあ。

実は次の不破刃が超やっかい。前述のパターンでは時間がかかり過ぎる。よって、レニィやリョウと同じように、立ちキックをガードさせて様子を見るパターンが有効。ある程度連は絡んでくるが、真空斬百刀を出してくることが多いので、硬直にバックブローからの連続技を決めよう。

「大技出さんかい」と念じよう!?

次に香澄、カーマン、シンクレアに対して使える特殊パターンを紹介しよう。この3人を前述のパターンを使ってダウンさせたら、起き上がってきたところを投げてみよう。すると、反応してしゃがみキック出してくるが、この3人のしゃがみキックは出が遅いので、ガードが間に合う。

ガードできたら硬直にバーニングナックルを入れて、空中連続技につなげよう。これでかなりの時間短縮ができるぞ。ただし、運が悪いと起き上がり蹴りを出されてしまうので、蹴りを誘うことができない。

まあ、一応時間短縮できるのだが、ロバートは結構キツイ。精進あるのみである。

投げで足払いを誘って…

しゃがみガード後、反撃だ。成功すれば一気に倒せる

ほとんど木偶。とりあえず浮かせて…

連続技の練習でもしてみましょうか

●1人目と2人目はこちらの攻撃をほとんどガードしないので、バーニングナックルで浮かせて空中連続技の練習台にするといいだろう。

●3人目は不破刃なのだが、なぜか序盤のくせにかなり強い。慎重に闘おう。

まず、試合開始直後は後退して様子を見る。何も出してこないようなら、すぐに→A、→A、→C、→Bのラッシュ攻撃で突進しよう。最初のパンチはガードされても、途中の→Cから食らってくれる。

ガードされても気にせず出せば

なぜか途中からヒットするぞ

ダウンさせたら起き上がりに→Aを重ねて、同じように繰り返そう。ただし、画面端に追い詰めてしまうとラッシュ攻撃が最後まで決まらなくなってしまうので、小ジャンプで立ち位置を変えてから起き上がりに重ねよう。

●4人目のシンクレアには、しゃがんで待つとダイブソード、中段パンチ、C攻撃のいずれかを出してくる。中段パンチとC攻撃は食らってしまうが、ダイブソードは後ろに下がって、着地したところにバックブローを当てれば、空中連続技が決められる。2セット決めれば勝てるので、体力勝ちできるぞ。

待つ間合いは近い方がいい

●5人目は香澄。こいつには、普段はてんで役に立たない飛燕龍神脚が通じるぞ。バックジャンプからおもむろに出すとヒットすることが多く、ガードされた場合も着地でバックブローを出すとヒットする場合が多い。まれに投げられたり反撃されることもあるが、こちらの方に分があるぞ。

数少ない有効に使える場面だ

●6人目のレニィには、立ちキックをガードさせると体当たりや立ちパンチを出してくる。体当たりは、ガード後にバックブローが入るので、空中連続技まで決めて体力を奪おう。立ちパンチは反撃できないので、再び立ちキックをガードさせて様子を見よう。

ガード後は基本通りに←Aを

●7人目はカーマン。開始直後は後退して様子を見る。すると、しゃがみキックかクイック・アンダー・ストレートを出してくるので、クイック・アンダー・ストレートはガード後にバックブローで反撃し、しゃがみキックは少し前進して間合いを詰めてから、バーニングナックルを当てよう。

この技に反応してしゃがみガード、そして反撃だ

●8人目のリョウには、立ちキックをガードさせると飛燕疾風脚や暫烈拳を出してくる。飛燕疾風脚には反撃できないが、暫烈拳を出してきたら技の硬直にバックブローを決めて、ダウンしたところで、すかさず挑発して気力を奪おう。気力がなければ普段は反撃できない飛燕疾風脚も反撃できるようになるぞ。

あせらず、急がず、終わるまで待ってから反撃しよう

●最後のワイラーは、後退して様子を見ると、立ちパンチや突進技を出してくる。どちらもガード後にバックブローが間に合うので、浮かせて空中連続技を決めよう。ダウンさせたらリョウと同様挑発して気力を減らそう。

すべて減らせたら、自分から接近して挑発しよう。気力のない飛び道具を撃ってくるが届かないので、技の硬直に攻撃してやろう。

ダッシュからのバックブローやラッシュ攻撃を決めるべし

基本ラッシュ連続技が主流
龍虎乱舞につなげる場合も

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 TM

連続技&対人戦

●立ちキック（カウンターヒット）、→A、→A、→C、←B（龍斬翔）

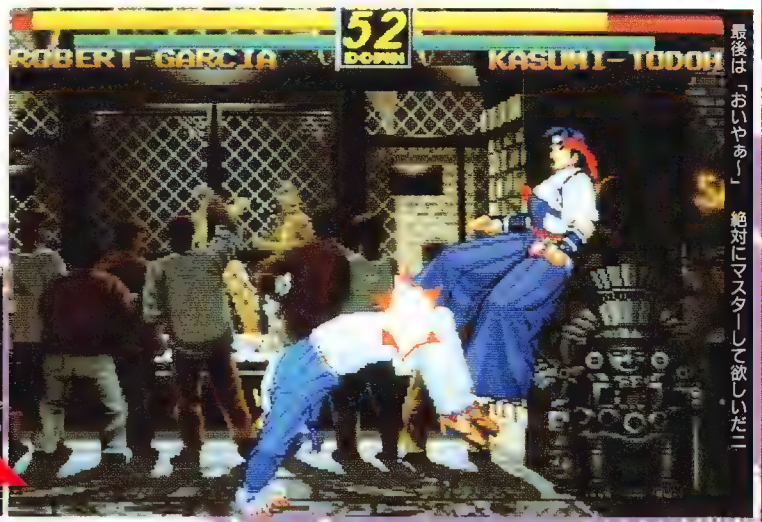
ロバートの超基本的な連続技。立ちキックがカウンターで当たったと思ったら、すぐ反応してラッシュ攻撃につなぐのだ。最後の龍斬翔まで決めれば体力を半分弱奪えるので、うまくこぼさずに毎回決められるようにしたい。

ハッキリいってこれができないとお話にならないので、できない人は練習してマスターすること。ただし、レニィに対してのみ、立ちキックが近距離で当たらないと決まらない。当たり判定が妙に小さいためだ。ツライ。

このあとがロバート使いとしての腕の見せどころだ

素早く反応して→Aで拾う。遠ければ前進して出すのだ

そこから2発、3発とラッシュ攻撃を決めていき…



最後は「おいやぁー」絶対にマスターして欲しいニ

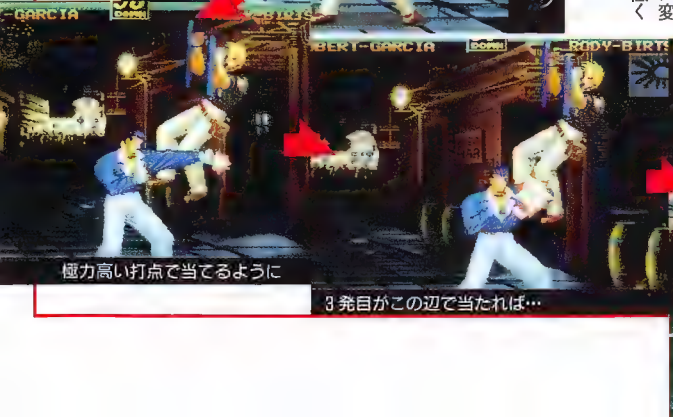
●バックブロー（バーニングナックル）、→A、→A、→C、幻影脚or強龍牙

普通なら最後はお手軽な龍斬翔で締めるのだが、そこを見た目のかっこいい幻影脚に変えたもの。コツとしては、最初のパンチをできるだけ高い打点で当てること。タイミングさえ覚えてしまえば結構狙えるので、実戦投入してみよう。

ただし、最初に書いた立ちキックがカウンターで当たった時に連続技へとつなげる場合は、幻影脚に変えることはできない。相手の浮きが低いので、幻影脚が間に合わないのだ。

ちなみに、特定のキャラには幻影脚ではなく強龍牙に変えても決まるぞ。威力は低くなるけどね。

とりあえず浮かす。バーニングナックルでも可



極力高い打点で当てるように

3発目がこの辺で当たれば…

幻影脚で拾える。かっくいー

連続技

●バックブロー→飛燕疾風脚or龍虎乱舞

あまりにも使えない飛燕疾風脚を連続技に組み込んだもの。カウンターヒットでなくても決められるが、タイミングが結構シビア。出すのが早すぎても1発しか当たらず、遅くても入らない。ただ、威力の方はあなどれないものがある。狙うしか。

龍虎乱舞の方は、バックブローがカウンターヒットした時で、なおかつ香澄とワイラーにしか入らない。

しかもタイミングが飛燕疾風脚よりも各段にシビア。実戦で決まることはまずないだろうが、一応入る連続技というコトで載せときました。

相手限定、龍虎乱舞も可能。狙うチャンス、？

●バックブロー→(ダッシュ)立ちパンチ×5、→A、→A、→C、←B(龍斬翔)

最後は香澄限定の多段空中連続技。バックブローで浮かせたら、硬直が解けると同時に前へダッシュ。香澄をくぐるかくぐらないかの間合いまで接近したら立ちパンチを出してみよう。香澄の足辺りに攻撃がヒットして、さらに立ちパンチがヒットするぞ。

立ちパンチを出すタイミングとしては、最初に2発だけ当てて、少しタイミングをずらしてから残りの3発を当て、ラッシュ攻撃までつなぐ。結構難しめだが、ダッシュしてからの立ちパンチを出すタイミングと、立ちパンチのつなぎさえ覚えてしまえば割と狙えたりする。

CPUの香澄を浮かせて狙ってみるといいだろう。

ワンポイント対人戦攻略

中間距離で立ちキックを出して牽制し、相手の技を潰してカウンターヒットさせることができたら、反応してラッシュ攻撃を決める、というのがロバートの基本戦法である。近距離で使える有効な通常技がないので、立ちキックに頼るしかないのだ。

これを見逃してたら話になりません

これ以外には、中間距離から→A、→Aで突っ込んでおき、そのあと→Cを出すか投げるかの2択攻撃も有効。相手が何か技を出して反撃しようとした時に→Cを出しておけば、見事にカウンターヒットを奪える(読みだけどね)。

浮いたら立ちパンチ×2を入れてからのラッシュ攻撃が入るので、ダメージ的にも問題ない。立ちパンチからのつなぎが多少難しめだが、練習すればマスターできるレベルのもの。ポイントはタイミングである。

ロバートは立ちキックからのラッシュ攻撃に尽きる。しっかり反応してラッシュ攻撃を決められるようになろう。

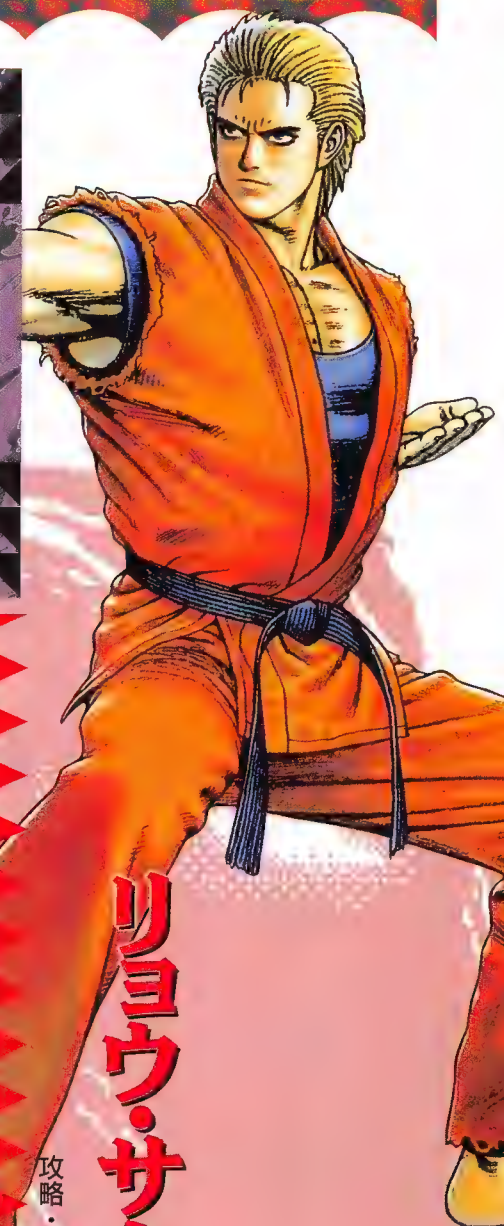
立ちパンチで拾えばラッシュ攻撃まで決まる。お得だ

遅め→Cで反撃を潰したら…

立ちパンチが攻めの要
浮かせればあとは
やりたい放題だ!

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝™

技性能解説



リョウ・サカザキ

攻略・解析／修羅騎士　鷹

通常技

立ちパンチは、リーチは短いものの、出るのが早くスキも小さい。牽制や連続技へと持っていく時に必要となってくる、リョウの基本というべき技だ。

接近戦での基本。使える技だ

しゃがみキックは足払い。出は早くないものの、リーチがそこそこあり、下段判定なので牽制として使える。

C攻撃も牽制として使えるのだが、出たあとのスキを考えると立ちパンチに見劣りしてしまう。

しかし威力が高いので、時折、立ちパンチと混ぜて使ってみるのもいいかも。

ジャンプC攻撃は、後ろに蹴りを繰り出す特殊な技。相手を跳び越してから出さないとヒットしないが、跳び越えてからでも技を当てられるという見方もある。リョウ特有の技だ。

初代龍虎で使っていた技か?

修羅騎士　鷹のおすすめラッシュ攻撃

中段キックから…

膝蹴。ガードされていたら…

↓Aにつないだ方がスキが小さいぞ

→A、→A、→C、→Bのラッシュ攻撃は、地上、空中の両方で、連続技として使用することが一番多い。それは、簡単に大ダメージを狙うことができるからだ。

ここではこのラッシュ攻撃をガードされた場合のことを説明しよう。比較的スキの小さい2発目をガードさせたあとは、状況によって次の戦法を使おう。

まず狙っていくのが投げ。これを嫌ってしゃがむ相手には中段攻撃、打撃や投げで暴れる相手には、少し遅らせて→C、→Bといった感じだ。

結局、これらは一度相手の様子を見たり、読みが必要だが結構使えるぞ。このラッシュを以降、基本ラッシュと呼ぶことにする。

次に↘B、C。このラッシュの特徴は最初が中段キックというところ。Cボタンを押したあと、何もしないと膝蹴りを2回出してしまう。中段キックが決まれば最後まで入れることができるが、これを最後までガードされると反撃を確実に食らうので、途中で↓Aに変えよう。これに変えれば、反撃は受けにくいぞ。

それなら最初からこちらのラッシュに変えればいいと思うかもしれないけど、こっちだと連続技にならないのだ。無意味なことは控えよう。

リョウ・サカザキ 技性能解説

特殊技

ステップバックスウェー
相手の打撃系攻撃をすべて回避することができる。しかし、投げ判定は残っているので、これは回避できない。
また、この技は出したあとにスキが生じてしまうので、反撃されてしまう可能性が高い。使いどころに注意しよう。

飛び道具を回避するのが実戦的だ

風殺蹴り
この技は、出るのが早くリーチが非常に長いうえ、攻撃力も高めになっている。しかし、出たあとのスキが非常に大きいので、ガードされてしまうと確実に反撃を受けてしまうぞ。相手の技の硬直時に叩き込むのが吉。

リーチの割に出が早い。反撃技に

虎戯打ち
突進しながら手刀を出す技。その後、Aボタンを押すことによって違う技を出すことができるぞ。しかし、出したあとのスキが大きいので使用は控えたい。

客脚翔
見た目はただの飛び足刀。出かかりも早くないうえ、ガードされたあとのスキも大きいので、使用は禁物。

三角跳び
ジャンプ中、画面端でAボタンを押すと出すことができる。その後、ボタンを押すことによってさまざまな攻撃を出すことができる。

これで跳び越して□攻撃を狙おう

踏み込み下段正拳
遠間から奇襲に使うのが基本だが、スキが大きいので乱発は避けよう。

当て蹴り
出が遅いうえ、技が出たあとのスキも非常に大きいので、使用は控えよう。

三角蹴り
ジャンプ中に出すことのできる技。三角跳びとの違いは、軌道が鋭く、攻撃が最初から出ているということ。
また、スキが小さいので、相手にガードされても反撃は受けにくいので、ガンガン使えるぞ。

素早い蹴り。かなり鋭い

上段回し蹴り
ヒットさせれば無条件で相手を浮かすことができる技。出るのは遅いものの、ガードさせてしまえば反撃は受けずらい。置いておくように出すと効果的。

壁ターンから…

地上でヒットすれば必ず浮くぞ

必殺技

追上蹴り
中段キックのあとに出すことができるのだが、これといった使い道は見当たらない。

膝嵐
中段キックのあとに最高2発まで出すことができる。また、途中で出すことのできる

虎煌拳
遠距離での牽制に使うのが一番いい。フェイントを混ぜつつ撃てば、相手をこちらに跳び込ませる手段になる。

虎砲
虎煌拳で跳び込ませた相手を迎撃するのに使うのがこの技だ。実戦では、無敵時間のある強を使おう。

虎煌撃
追い打ち攻撃専用の技。威力がデカい反面、出るのが遅く、対人戦では特定の場面でないとまず決まらない。その場面とは、画面端に辿り着くように基本ラッシュを決めたあとが代表的だ。起き上がるのが遅いCPUには多用して構わないけどね。

覇王翔吼拳
出が遅いうえ、スキも大きい。相手の起き上がり時など、けずりに使おう。

ガードでも結構ケズれるぞ

暫烈拳
空中連続技に組み込むのが安定。たまに、起き上がる時に出すのも効果的だ。

飛燕疾風脚
ガードされてもスキが非常に小さいため、王、香澄など、出の早い技を持っているキャラ以外には反撃を受けない。
また、カーマン、刃には中段技として活用できる優れた必殺技だ。遠距離からの奇襲などに使うと良。

浮かせたあと立ちパンチ数発から決めるべし

追い打ち攻撃
決め打ち　↘+AorB

必殺技
虎煌拳　↓↘→+AorC
虎煌撃　↓↙←+A
覇王翔吼拳　→←↙↓↘→+C
暫烈拳　→←→+A
飛燕疾風脚　↙→+B
虎砲　→↓↘+AorC

超必殺技

龍虎乱舞
単発で出しても止められてしまうことが多いので、コンビネーションに織り混ぜたり、起き上がり時に重ねたりするのがいい。

技コマンド表

技コマンド表	
●特殊技	
ステップバックスウェー	A+B
風殺蹴り	←+B
虎戯打ち	→→+A連打
客脚翔	→→+B
三角飛び	ジャンプ中画面端でA
三角蹴り	ジャンプ中画面端でB
踏み込み下段正拳	↘↘+A
上段回し蹴り	→←+BC
当て蹴り	B+C
追上蹴り	中段キック後B
膝嵐	中段キック後C（2回まで連打可能）
釣瓶打ち	しゃがみ状態から↑+A
●投げ技	
一本背負い	→+C

ラッシュ攻撃一覧表

・→A、→B	・→B、→B
・→A、→A、→B	・→→A、A
・→A、→A、→C、→C	・↘B、B
・→A、→A、→C、→B	・↘B、C
・→A、→→B	・↘B、C、↓A
・→A、→A、→→B	（膝嵐1～2発目間、キャンセル可能）

突っ込んで攻めるのも攻略の1つ ひたすら待ってからの反撃もそうだ!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 TM

対CPU戦攻略

基本戦法

CPU戦において、リョウの基本となる行動は、〝ひたすら突っ込んでいく〟ということ。突っ込んでいく手段として、飛燕疾風脚、ジャンプ攻撃、三角蹴りと、大きく分けてこの3つが挙げられる。

まず飛燕疾風脚は、中、遠距離から出そう。ただ出してもつぶされてしまう可能性が大きいぞ。これが基本戦法①。

非常に有効。遠くから出そう

次にジャンプ攻撃は、ジャンプによって間合いを変えよう。小ジャンプなら近、中距離から、通常ジャンプなら中、遠距離からという風に使い分けよう。これが基本戦法②だ。

最後に三角蹴りは、画面端でなければいけないという条件があるが、あまり気にしないでいい。ただ打点が高すぎると反撃を食う可能性があるので気をつけよう。これが基本戦法③だ。

他にはひたすら待ち、相手の技の硬直時に、技を出して反撃していく戦法もある。この戦法も、CPU戦においては結構有効なので、覚えておいて損はないぞ。これが基本戦法④だ。

画面端に退避、そして鋭い蹴りを繰り出すのだ

ダメな相手には待ち、待ち

対CPU戦タイムアタック

ロディに対しては、なんでもできるということで基本戦法②が有効。そして、着地と同時に上段回し蹴りで浮かせ、立ちパンチ数発から基本ラッシュを数セット決める。

王に対しては基本戦法②で押していきたい。着地後は基本ラッシュから虎煙撃。しかし、こちらの跳び込みを飛翔石頭君で返してくることがあるので、多少リスクがある。

レニィに対しては、シンクレアと同様に投げパターン。しかし、返される時もある。

香澄、カーマンに対しては、早めに投げを起き上がりに重ねておくと、しゃがみキックをよく出してくるので、ガードしてから中段パンチで浮かせて、空中連続技につなごう。

ロバートに対しては、近距離で立ちパンチを出し続けていると、たまに何かしようして、カウンターヒットする場合があるので、素早く反応して基本ラッシュを決めよう。

しかし、立ちパンチを龍牙で返してくることもあるので、結構危険性が高い。

起き上がる瞬間に投げを狙い

直後にしゃがみガード

そして中段パンチで浮かせてやろう

キャラ別対CPU戦攻略

ガードされた場合でも…

風殺蹴りでフォローが効くぞ

●1人目はロディ。このキャラに対しては、基本戦法の有無に関わらず、非常に楽をして倒すことができる。いうなれば、リョウ使いの皆さんにとっては、練習ステージ。コンビネーションや連続技を試したり、開発したりするのに丁度いいぞ。

●2人目は王。このキャラに対しても、ロディと同じく練習ステージといえる。しかし、ガードはかなり甘いが、たまに攻撃してくることがあるので油断はできない。

●3人目はレニィ。このキャラに対しては、基本戦法①が有効。飛燕疾風脚がヒットしたらすぐに間合いを離し、気力をためて再び飛燕疾風脚。ガードされた場合は、着地後すぐに風殺蹴りや虎砲を出すとよく食らってくれる。

着地で投げが入るのだ

低い打点でガードさせれば…

●4人目はシンクレア。こいつも基本戦法①と②を使ったパターンが有効。まず飛燕疾風脚を出し、ガードされた場合は緊急離脱してもう一度やり直し。

ヒットした場合は追い打ち攻撃を入れたあと、すぐに小ジャンプキックを打点低めにして当てて、着地と同時に投げてしまおう。続いて追い打ち攻撃入れ、小ジャンプキックから投げを繰り返そう。

●5人目と6人目の刃と香澄には、基本戦法③の三角蹴りパターンが有効。ヒットしたら基本ラッシュ、以降繰り返しでOK。

ガードされた場合も、そのまま基本ラッシュを食らってくれることがあるので、出す価値はあるぞ。

連続技を。刃には決めやすい

ヒットしたら反応して…

●7人目はカーマン。基本戦法④が有効。立ちガードをしていると、しゃがみキックやクイック・アンダー・ストレートを出してくる。

しゃがみキックに対しては、素早くしゃがみガードし、ガード後ダッシュから中段パンチで浮かし、空中連続技を入れよう。クイック・アンダー・ストレートをガードしたあとは、基本ラッシュなどを決めることができる。

たまに暴発する。見逃さないように

●8人目はロバート。基本戦法①の飛燕疾風脚パターンが有効。ガードされた場合は、すかさず強虎砲を出せばほぼ食らってくれる。

間合いを詰められた場合は、三角飛びで逆側に離脱しよう。また、意味もなく龍牙を出してくることがあるので、空振ったところに立ちパンチを数発入れ、そこから基本ラッシュにつなごう。

遅いので反応できるはず

すぐにダッシュ中段パンチだ

こいつを待ってたぜい。永久コンボ食らわんかいー

●ラストはワイラー。基本戦法④が有効。たまにレッドショルダーを出してくるので、それに賭けたい。ガード後は、立ちパンチを4、5発入れてから基本ラッシュを数セット決めよう。それでKOだ。

レッドショルダーを出してこない時は、相手の立ちパンチやC攻撃の硬直中に、基本ラッシュを叩き込んでいこう。

浮かせれば大ダメージ確実!!
強力な連続技がそろっている

ART OF FIGHTING
龍虎の拳外伝

連続技&対人戦

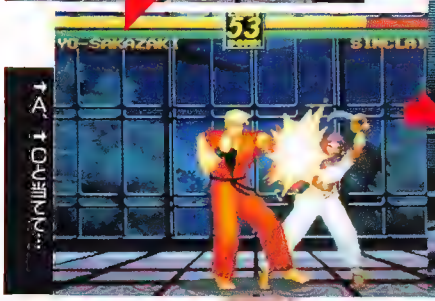
●立ちパンチ×3、→A、→A、→C、→B(基本ラッシュ)追い打ち攻撃

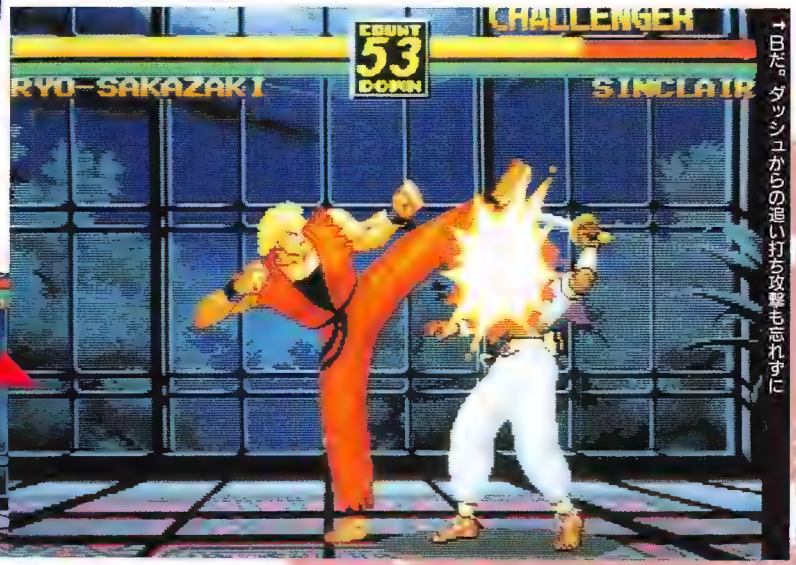
この連続技は、地上戦ではメインになるので是非覚えてもらいたい。立ちパンチ×3は密着状態からの場合のみ、あまり欲張ると基本ラッシュにつなげられなくなってしまうので気をつけよう。

また、立ちパンチから基本ラッシュへのつなぎは、最初のうちはやや難しいと思うので、慣れるまで練習しよう。

立ちパンチは、カウンターヒットで当たることがよくあると思う。そういった時には立ちパンチが届く限り、当ててから基本ラッシュに移行できる。その後、ロディやワイラーなどには基本ラッシュを何度もきめることができる。

要は死ぬまで基本ラッシュが入るのだ。上段回し蹴りで浮かせてからつなぐのが、一番簡単な方法だ。





●相手を浮かせてから、→A、→A、立ちパンチ×2〜3、→A、→A、→C、→B(基本ラッシュ)

これは全キャラに入れることのできる空中連続技。肝心な浮かせ技は、カウンター立ちパンチ、上段回し蹴り、釣瓶打ち、中段パンチのいずれかだ。基本ラッシュの最後を画面端で決めることができたなら、虎砲などで追い打ちすることができるので覚えておこう。

また、→→A(よろけ)、上段回し蹴り、ダッシュで近づいて、立ちパンチ×2、→A、→A、立ちパンチ×2、→A、→A、立ちパンチ、→A、→A、→C、→B、という10割減る強烈なバージョンもあるが、カーマンにしか決まらない。

多少アレンジすると、他のキャラにも入るので、自分なりに試してみよう。

連続技

●画面端で、上段回し蹴り(カウンターヒット)→龍虎乱舞

これは、ロディ、レニィ、ワイラーなどに入れられるが、決められる状況がまずない。しかし、一度は見る価値があるぞ。

また、飛燕疾風脚なら画面端じゃなくても全キャラに入り、虎煌撃まで決めることができるぞ。

あっ、そうそう、刃やカーマンにジャンプC攻撃を当て身されても、こちらがダメージを食らわない時がある。その時、変な硬直をするので、そこに入れるのに一番いいのが飛燕疾風脚。お得だ。

ようやく龍虎乱舞が間に合う

画面端+カウンターヒットで…

●密着状態から、立ちパンチ、投げ(虎砲、中段キックも可)

最後は特殊でへんてこりんな連続技を紹介しよう。

これは、ただのハメ技だと思うが実は…? まぁとにかくつながるということ。嫌がられるかもしれないけど、立ちパンチから基本ラッシュにつなげるよりも威力も小さいし、笑いがとれていいかも?

投げ!? タイミングがあってれば完全な連続技だ

立ちパンチの通常ヒットから…

ワンポイント対人戦攻略

近距離戦において重要なのは、やはり立ちパンチ。連続技やカウンターを取る際に非常に役に立つのだ。立ちパンチ通常ヒット時は、そのまま基本ラッシュへ。カウンターヒットした時は、立ちパンチを数発入れてから基本ラッシュへそれぞれつなげよう。とにかく重要なのだ。

近いときは立ちパンチにつなぐ

牽制に使う技は、通常技紹介の方を参照してほしい。

中距離で攻め込む時は、小ジャンプや三角蹴りから。また、踏み込み下段正拳や虎戯打ちで奇襲を狙うのもいい。

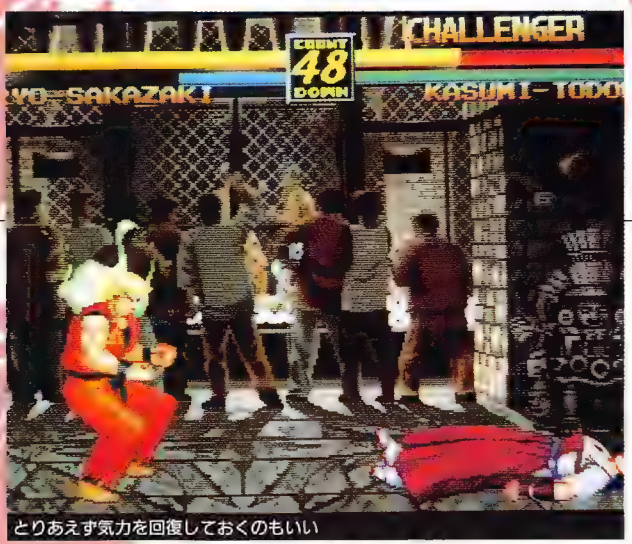
遠距離での闘い方は、フェイントを混ぜつつ虎煌拳を撃つ、という戦法が有効。フェイントにひっ掛って跳んできた相手は虎砲で迎撃しよう。

この戦法を取る際に気をつけたいのが気力ゲージ。少なくなったら一気に攻め込んでいくか、相手がダウンしている時に気力の回復を図るかの2つに1つ。自分が得策と思った行動を取ろう。

総合で見てみると、それなりに強力な技がそろっているのだが、使える技が全体の半分にも満たないのが寂しい。

勝てるキャラには勝てる。負けるキャラには負けるといったハッキリしたキャラだ。

もちろん、タメないでガンガン攻め込むのも手だ



とりあえず気力を回復しておくのもいい

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 技性能解説

当て身技が多いのが特徴 でも使える技は 限られているぞ!!

カーマン・コール

攻略・解析／モリスケ

通常技

主に使う通常技は、立ちパンチ、立ちキック、しゃがみ途中パンチ、中段パンチの5種類。

立ちパンチはリーチが短いのだが、連打することができるので牽制にそこそこ使える。しかも、C攻撃を続けて出せば連続技になるので結構おいしい。

ペシペシ立ちパンチで牽制

立ちキックはリーチが長く牽制に使えるのだが、上段攻撃なのでしゃがんでいる相手にはまったく当たらない。足の先の方が当たる間合いで出すのが有効。カウンターヒットした時は、ラッシュ攻撃につなげられるので、反応して決められるようにしておこう。

しゃがみ途中パンチは戻りが早いので接近戦で使える。しゃがみパンチとモーションは同じなのだが、しゃがみ途中の方が硬直が少ないぞ。

中段パンチはリーチが長くて使いやすい。カーマンは中段キックを持っていないので、中段技はコレに頼ることになる。出す時には手の先だけを当てるように出そう。相手に食い込んでしまうと反撃を受けてしまうぞ。

中段パンチはできるだけ距離をとって出そう

モリスケのおすすめラッシュ攻撃

最も使えるラッシュ攻撃は、→A、→A、→B。

空中連続技に組み込むのはもちろんのこと、→A、→Aで止めると硬直がほとんどないので、中間距離から間合いを詰める時に使えるぞ。もちろん、そのまま攻め続けることもできる。

パンチがヒットしても…

→Bはつながらない。覚えておこう

注意点として、ノーマルヒット時では最後の→Bがつながらないので、カウンターでヒットして、相手を浮かせた時だけ最後まで出すようにしよう。

AB、→A、→A、→Bは、スタンディング・バックナックルを出したあとに上記のラッシュ攻撃へと変化するコンビネーション。わざとABを空振りしてスキがあると思わせて、すぐに突っ込むといった使い方が有効だ。

空中連続技に組み込んでみるのもいいぞ。

空中連続技に組み込む時は出そう

●特殊技	技コマンド表
カット・ストレート　相手の立ちキック攻撃に対し←+A	アンダーストレート　↘+AorB
カット・ハイキック　相手の中段キック攻撃に対し←+A	●必殺技
ダッジ・ストレート　←+AC	ヘフティガー・シュトースアグリフ　↓↙←→+A
ダッジ・ハイキック　←+BC	ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン ↓↘→+B
スタンディング・バックナックル　A+B	
ハイポイント・ヒール　←+B	クイック・アンダー・ストレート　→←→+A
スロットル・ナックル　相手ダウン時に距離が合う時に↘+A	クイック・バックナックル　→←→+B
●投げ技	●超必殺技
ダイブドロップ　→+C	アオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ →↘↓↙←→↘↓↙←+C
●追い打ち攻撃	

ラッシュ攻撃一覧表
・→A、→A、→B
・AB、→A、→A、→B
・←B、B

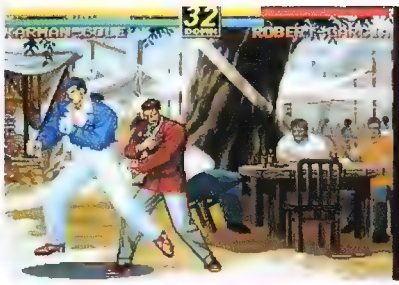
特殊技

カット・ストレート
この技は立ちキックを当て身できる。コマンドが立ちパンチと重なっているので、牽制でパンチを出す時にレバーを後ろに入れておくといいぞ。

カット・ハイキック
カット・ストレートと同様の当て身技。こちらは中段キックを当て身できる。基本的な使い方はあまり変わらないぞ。

ダッジ・ストレート
この技は、一度さばき状態になって相手の攻撃をかわしたあと、スタンディングバックナックルに似たパンチを繰り出す。さばき動作とは違い、相手はダウンしない。

ダッジ・ハイキック
ダッジ・ストレートと同様に反撃をかわしたあと、立ちキックで攻撃する技だ。避けている時はどんな攻撃もかわせるので、龍虎乱舞などの突進技を回避する時に使えるぞ。



乱舞系の技はコレで回避できるぞ

足払い系の攻撃を回避しつつ攻撃できるハイポイント・ヒール

スタンディング・バックナックル
リーチの短い裏拳。カーマンでただ1つの打ち上げ技なのだが、リーチが短すぎて使いづらい。

ハイポイント・ヒール
見た目はただのかかと落としだが、足元の食らい判定が極端に小さくなるので、相手の足払い攻撃をかわしつつ攻撃することができる。しかも相手が少し浮くので、ラッシュ攻撃につなげられる。かなり使える技だぞ。

スロットル・ナックル
追い打ち攻撃。相手の足がこちらに向いている時と、シンクレア、ワイラー以外には発動する。決めたあとの硬直が短いので、すぐに起き上がりを攻めることができる。

ボスキャラ2人には発動しないのだ

必殺技

ヘフティガー・シュトース・アグリフ
この技は上段当て身技。足払いなどの下段技を当て身できないのはもちろんだが、なぜか王覚山の右端脚や白蛇吐信もとれない。他にも当て身できない技があるので、信用度は低いか!?

なぜかとれない右端脚

ゲバルティガー・フースト・リット・フォン・オーベン
見た目は気合いのこもった跳び蹴り。跳んできた相手に対して使えそうだが、簡単につぶされてしまう。ただ、技の出る早さが1番早いので（カーマンの持つ技の中では）、返し技としては使えるぞ。

スキのある技をガードしたら…

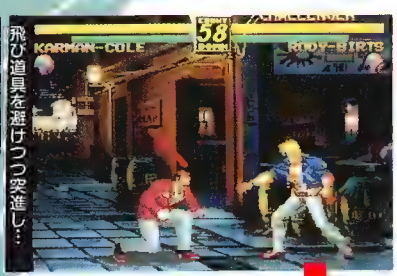
出の早いコレで反撃できる

クイック・アンダー・ストレート
かがんでから相手に向かって突進し、中段パンチを繰り出す技。かがんでいる時は判定が小さくなるので、中段の飛び道具をくぐりながら攻撃できるぞ。ロディのリボルビング・ロッドが狙い目。ただし、硬直が長いのでガードされると反撃される。

クイック・バックナックル
アンダー・ストレートと同じ突進技で、最後の攻撃がスタンディング・バックナックルになる。ただし、しゃがまれると当たらないので、使うならアンダー・ストレートにした方がいい。

超必殺技

アオファインナンダー フォルゲンテ・ヒュルフェ
つかみかかるポーズのまま突進していき、相手に接触すると7回地面に叩きつける技（通称ラッキーセブン投げ）。もちろんガード不能。投げ技として扱われているので空中連続技に組み込めないのだが、中段パンチでよろめかせてから出せば連続技になる。



飛び道具を避けつつ突進し…

カコーンと相手にヒット！

よろめいている相手に決まるぞ

ハイポイント・ヒールとC攻撃が対CPU戦における攻略の基本!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 TM

対CPU戦攻略

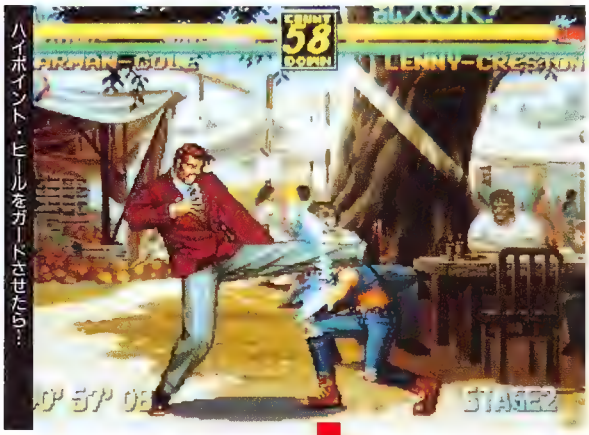
基本戦法

CPU戦では、対戦でも有効なハイポイント・ヒールが役に立つ。ガードさせてからすぐに投げたり、技を誘って反撃をつぶしたり、連続技に使ったりと用途は色々。

ハイポイント・ヒールからの連続技だが、簡単でそこそこ減らせる→A、→A、→Bを決めておこう。立ちパンチを欲張って失敗すると、全然減らせなくて悲しい思いをするぞ。練習するなら別だけどね。

これ以外では、リーチの長いC攻撃を使うパターンがある。わざと空振りして反撃を誘ったり、適当に出して当てたりする。

あとはキャラ別になってしまうので、じっくりキャラ別攻略を読んでくれい。



ハイポイント・ヒールをガードさせたら…

ボイッと投げが入る。繰り返せばOK

C攻撃を目の前で空振りすると…

暫烈拳を誘えるゾ。終り際に反撃だ

対CPU戦タイムアタック

カーマンは、空中連続技につなげるための打ち上げ技が、立っている相手にしか当たらないスタンディング・バックナックルだけなので、相手を速攻で倒すということができない。一応ハイポイント・ヒールから連続技も狙えるのだが、出るのが遅いので返し技として使えないのだ。追い打ち攻撃に時間がかかってしまうのもマイナスポイント。

1人目と2人目はスタンディング・バックナックルを食らってくれるので、そこからの連続技で一気に倒したいところ。

3人目のロディからは、ハッキリいってかなりキツイ。ハイポイント・ヒールを連発して連続技を狙うぐらいしか手がない。むぅ。

5人目の香澄には、起き上がりに投げを重ねるとしゃがみキックを出してくるので、ガードして反撃する、といったパターンがあるのだが、カーマンには適した反撃技がないのだ。ツライ。

ということなので、タイムアタックはカーマンで狙わない方が無難だと思いまする。

しゃがまれると当たらないのだ

当たったら空中連続技を決めろ！

ガードできても決める技が…

キャラ別対CPU戦攻略

カーマン・コール 対CPU戦攻略

●1人目の不破刃はこちらの出した技をほとんど食らってくれるので、連続技の餌食にしてやろう。後半に出てくるとかなり強い不破刃も1人目なら楽勝だ。

浮かせて空中連続技の練習台

●2人目のレニィも不破刃と同様にこちらの技を食らってくれる。連続技の練習台にしよう。

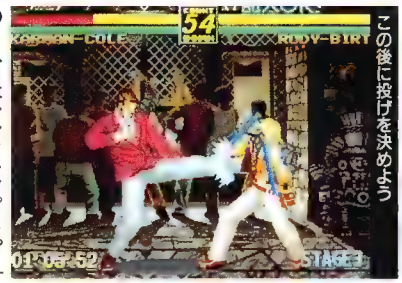
●3人目のロディには、ハイポイント・ヒールをガードさせてからの投げが有効。

試合開始直後は後退して間合いを離し、接近してきたところにハイポイント・ヒールをガードさせ、すぐにポイッと投げてやろう。起き上がりにハイポイント・ヒールを重ねればそのまま投げ続けることも可能。跳び蹴りをガードさせてからの投げも有効だ。

着地にハイポイント・ヒールだ

ダイブソードをガードしたら…

●4人目はシンクレア。しゃがみガードで待っていると、ダイブソード、中段パンチ、C攻撃のいずれかを出してくる。ダイブソードを出してきたら、立ちガードに戻してガードし、そのまま後退して着地したシンクレアにハイポイント・ヒールからの連続技を叩き込もう。



この後に投げを決めよう

中段パンチとC攻撃は食らってしまうことになるが、連続技を2回決めれば勝てるので問題ない。

●5人目の香澄は実はかなり強いぞ。

開始直後はすぐにバックダッシュで間合いを離し、重ね当ての届かない場所で挑発してやろう。すると、反応して重ね当てを出してくるので、硬直しているところに→A→A、→Bのラッシュ攻撃を決めよう。必殺技の硬直なら相手が浮くので、最後の→Bまで入るぞ。

そして、ダウンさせたらすぐに挑発して気力を奪おう。重ね当ての飛距離が短くなるので反撃が楽になるのだ。

挑発すると重ね当てを誘えるゾ。硬直に→A、→Aを決めろ

●6人目は王覚山。こいつにはハイポイント・ヒール→中段パンチを繰り返すだけでOK。ハイポイント・ヒールが決まったら反応してラッシュ攻撃につなぐこと。まれに包囲網を突破されるが、ハイポイント・ヒールを出せば再びパターンに持っていける。

相手の技を潰してくれるHヒール

●7人目のリョウには、C攻撃を空振りして反撃を誘うパターンを使う。出してくる技は暫烈拳、飛燕疾風脚、通常技のいずれか。暫烈拳を誘えたら、硬直に→A、→A、→Bのラッシュ攻撃を決めよう。

そして、ダウンさせたら挑発して気力を減らす。反撃できない飛燕疾風脚も気力ゼロなら反撃可能だ。

落ち着いて反撃しよう

●8人目のワイラーには、C攻撃の先端を当てるように出そう。ヒットすることが多いのだが、まれにさばかれてしまう。この時に追い打ち攻撃を食らったら、起き上がりにゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン（以下Gオーベンと表記）を出してみよう。硬直しているワイラーに決まるぞ。

ダウン攻撃をくらったとしても…

Gオーベンが硬直にヒットするゾ

●最後はロバート。こいつには中間距離で←Aを連発しているだけで勝てる。様々な蹴り技を出してくるのだが、こちらはすべての蹴りを当て身できるのだ。まれに龍牙を出してくるが、間合いが近くない限り食らわない。落ちてくるところにラッシュ攻撃を決めよう。

ひたすら当て身を狙うだけで勝てるナリ

タイミング重視の連続技が多い でも一度覚えてしまえば 結構いける

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 TM

連続技&対人戦

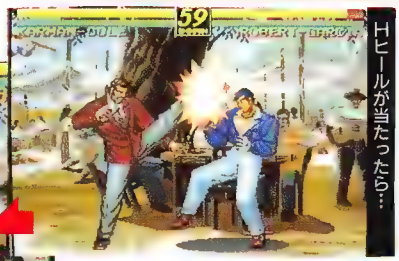
●ハイポイント・ヒール→A、A、→A、→A、→B

対戦でのメインとなるハイポイント・ヒールを決めたあとに入る連続技。立ちパンチで拾うまでは簡単だが、→Aにつなぐのが実は難しい。目押しでタイミング良くつなげなければならないので、練習する必要がある。

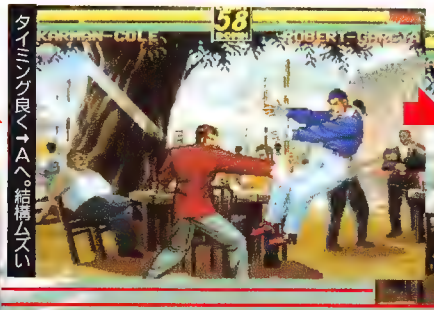
連打だと運次第になってしまうので、安定させたいなら立ちパンチを省いて直接→Aにつなぐのもいいだろう。

毎回反応して決められるようになると非常に心強い。練習するしか。

すぐに立ちパンチで拾う。反応しよう



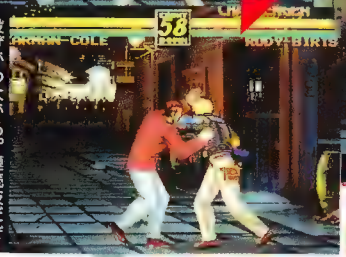
Hヒールが当たったら…



タイミング良く→Aへ。結構ムズい

そのまま→Bまで。威力も大きめ

近距離で立ちパンチが当たったら…



投げがつながる。連続技だぞ

●A、C攻撃(投げ)

立ちパンチを決めたあとに続けてC攻撃を出すとつながるぞ。ボタンを押すだけという超お手軽連続技だ。もちろん、立ちパンチを2、3発当ててからつなげることも可能。相手のちょっとしたスキに狙うといいだろう。

C攻撃以外では、なんと投げがつながるぞ。いわゆるパンチ投げっていうやつ。このゲームではリョウとカーマンだけが可能なのだ。あまり有効ではないが、一応つながるというコトで。

もちろんC攻撃もつながる

●中段パンチ(よろめき)→クイック・アンダー・ストレート(アオファイン ナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ)

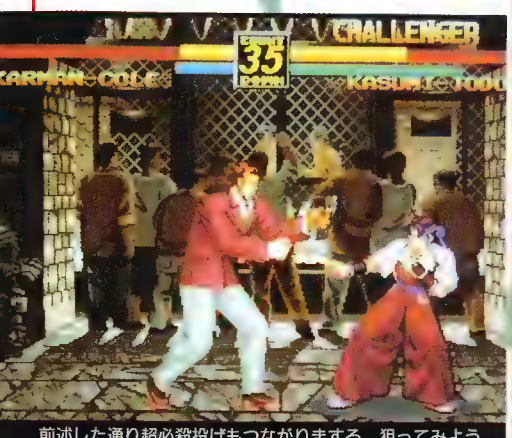
中段パンチでよろめかせることができたら、すかさずクイック・アンダー・ストレートで追撃しよう。少し反応が遅れても間に合うので、必ず狙った方がいい。ダメージ量はそれ程でもないが、決めないよりはマシだ。

クイック・アンダー・ストレートの代わりに、アオファイン ナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ(以下超投げと表記)もつなげることができるぞ。出せる状態になっていたら狙ってみるといいだろう。コマンドが長いので、落ち着いて素早く入力しよう。

これら以外に、実はダッシュで接近してからのスタンディング・バックナックルもつながる。ただし、中段パンチが決まった時の間合いが近くないと間に合わないので、狙わない方が無難。

中段パンチでよろめかせたら反応して…

クイックアンダーで追い打ちしよう



前述した通り超必殺投げもつながりまする。狙ってみよう

連続技

●スタンディング・バックナックル(カウンターヒット)、→A(空振り)↓スタンディング・バックナックル↓→A、→A↓ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン

実戦では決められないだろうが、一応入る強力連続技。

スタンディング・バックナックルをカウンターで当てて、わざと当たらないように遅らせて→Aを出して、空振りする。落ちてきたところに再びスタンディング・バックナックルを当てて、そのまま→A、→Aまでつなぎ、Gオーベンにつなげば無事完了。

相手キャラによっては→Aが空振りしにくいが、一応全キャラに対して入るぞ。

ワンポイント対人戦攻略

中間距離ではスキのない→A、→Aのラッシュ攻撃で突撃しよう。相手が立ちパンチなどで反撃してくるようなヘフティガー・フーストリット・フォン・オーベンで当て身し、ガードしているようなら投げ、もしくはハイポイント・ヒールにつなぐといい。

ハイポイント・ヒールは硬直がないので、ガードされてもそのまま攻め続けられるのだ。中段パンチにつなぐのもいいぞ。

他には、追い打ち攻撃のスロットルナックルを決めたあとの起き攻めが強力。ハイポイント・ヒールを重ねると、起き上がり蹴りを出されてもかわしつつ攻撃することができるぞ。足元の食らい判定が小さくなるためだ。

ちなみに、カーマンの下段蹴りは長いのでさすがに無理。同キャラ対戦時は注意しよう。

ハイポイント・ヒール以外では中段パンチや投げも有効だ。ワンパターンにならないよう、適当に散らして出そう。読まれたら意味がないからね。

接近戦に強い技が多い 必殺パターンが 入れば大ダメージ!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 TM

技性能解説

王覚山

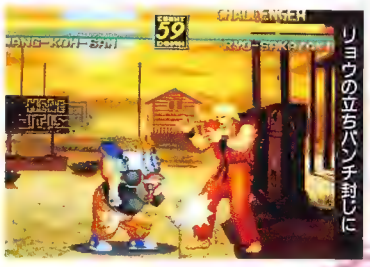
攻略・解説／ジェイケイ

通常技

通常技の中で使いやすいものは、しゃがみ途中パンチとしゃがみパンチの2つ。

しゃがみ途中パンチは、リーチが短いものの技の戻りが早く、接近戦で役に立つ。もちろん下段攻撃だ。上段の攻撃に強いという特徴もあり、リョウなどの立ちパンチ（ラッシュパンチ）を多用するキャラに対して特に有効だ。カウンターでヒットするとよろけさせるので、間合いが近ければ右端脚などがつながるのも覚えておこう。

しゃがみパンチ（見た目はキック）は、完全にしゃがまなければ出せないのが難点だが、しゃがみ途中パンチよりも姿勢が低くなり、相手の技をつぶせることが多い。



リョウの立ちパンチ封じに

その他、接近手段としてジャンプキックも使える。判定は強くないが、低い打点でガードさせればそのあと有利に動けるぞ。また、早めに出して技の終わり際を当てると、よろけさせることができる。

この打点なら有利になる

ジェイケイのおすすめラッシュ攻撃

もっとも使用頻度が高いのは、→A、→A、→B、→B。

このラッシュ攻撃は浮かせたあとに決める技として有効。しっかり狙えば4発ヒットさせることができる（相手キャラにもよるが）。大抵追い打ち攻撃も間に合うので、大ダメージを与えることが可能だ。

また、1or2発目で止めて他の技に連係させるなど、攻め込む手段としても使える。具体的には、通常は1発目で止めて右端脚や途中パンチなどに連係させるが、反撃してくる相手には2発目まで出すといった感じ。2発目は打ち上げ技なので、1発目をガードしたあとに反撃しようとした相手は浮いてくれるぞ。

このあと反撃するような相手は…

一応、→A、→A、→Cというラッシュ攻撃もある。これは2発目で浮いた相手にホエホエさんが追い討ちするという楽しげなものなのだが、ダメージの点から考えると、はっきりいってイマイチ。空中の相手に2発目を当てても3発目は空振りするし。止めに使えば屈辱的か!?

2発目で浮く。遅らせて出す手もある

ホエホエさん大活躍!?

↘C、↓Bと、↓AB、→A（→B、↓B）は、特殊技＋追加技なので、特殊技のところで解説した。そちらの方を参照してほしい。

特殊技

白蛇吐信
技が出るまでが異常に早いのが特徴。リーチもそこそこあり、スキも小さいという優秀な技だ。中間距離での牽制や、相手の連係に強引に割り込むのに使えるぞ。

開始直後に出すのもなかなかよい

右端脚
出るまでが早い（白蛇吐信には劣るが）打ち上げ技。ややスキがあるものの、ガードさせれば反撃を受けにくいので、接近戦でガンガン使っていける。相手の大技に対しての反撃技としても超有効。

ただし、相手によってはガードされると反撃を受ける場合（ガード硬直が短いため）があることだけは注意したい。

大振りな技をガードしたら…

ボムッ！ 基本ナリ

当天砲
一応打ち上げ技なのだが、リーチが短く当てにくいので、使い勝手はイマイチ。

左端脚
右端脚とは全然違い、出が遅くてスキも大きい。

威風王
ダウンを奪える下段技なのだが、リーチが短く、ヒット後のポーズが長すぎるという欠点がある。同じ下段技なら旋風進の方がおすすめ。

飛び尻攻撃
裏回りを狙える尻。起き上がりを攻める手段の1つとして使える。ガードされても反撃されにくいが、起き上がる直前に一瞬スキがあるので注意。一応、追い打ち攻撃にもなるぞ（反撃を受けてしまうのでとどめ専用だが）。

決めはいいから、早く動けって

早めに出せば適当でも当たる

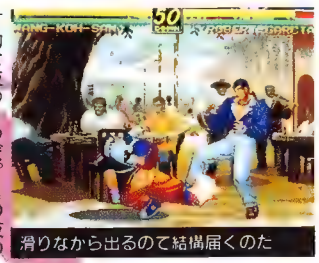
背後転打
簡単にいうと投げ技のようなもの（微妙に違うが）。2Pでは立ちガードとしゃがみガードの両方にかかるので超使える技なのだが、1Pだとガードしている相手に技がかからなくなってしまう。

1P使用時はガードされてるとダメ

頭突進・足払い
中段から下段の足払いへの連続攻撃。頭突進がヒットすれば足払いもつながる。

ただし、出が遅くつぶされやすいし、1、2発目ともにスキが大きいのでイマイチ。

旋風進・頭突進・虎撲掌
旋風進はリーチの長い下段攻撃。出るのも遅くないので


滑りながら出るので結構届くのだ

必殺技

飛翔 石頭君
出かかりに無敵時間があるので、相手の連係に割り込んだり、起き上がりに出すなど、攻め込まれた時のカウンター用の技として役に立つ。対空技としても強力だ。

無敵時間が長く、かなり信用できる

強襲 地雷尻君
有効範囲が広いので、遠距離での牽制や、とどめのけずりに使うといい。間合いが近いとジャンプ中に攻撃を食らったり、ガード後に反撃されることがあるので注意。また、立ち直り時も一瞬スキがある。

無敵 風武君
最初の蹴りは中段攻撃で、これがヒットすればパンチ連打もつながる。さらに、終り際に←→＋Aと入力すると頭突きを出すことができ、ダウンを奪えるぞ（連続技のところも見てくれい）。出るのも遅くないので、中段攻撃はこれを使うといいだろう。

ここでコマンド入力すると…

頭突きで追い討ち。一応中段判定だ

地滑突
攻撃力は高いのだが、大抵ガードされて反撃されるのがオチ。ダッシュから技を出そうとすると、この技が暴発しやすいので注意。

ことができる。頭突進は中段攻撃で、虎撲掌は旋風進から連続ヒットしやすく、↓＋Bは下段攻撃となっている。間合いやキャラによっては、旋風進→追い打ち攻撃も入るぞ。

有効な技の1つだ。この技のあとに、頭突進、虎撲掌、↓＋Bの3種類の追加技を出す

超必殺技

究極奥義 乱打君
ガード不能技の割には出るのが早く、判定も強いので止められにくくて強力。相手がスキを見せた時（技の空振り直後など）に出したり、右端脚などでガードを固めさせてから出すのが、回避されにくくていい感じだ。

技コマンド表

●特殊技	頭突進 ↘＋C	●追い打ち攻撃
白蛇吐信 ←＋A	足払い 頭突進後↓＋B	槍下捶 ↘＋AorB
右端脚 ←＋B	旋風進 ↓＋AB	●必殺技
当天砲 A＋B	頭突進 旋風進後→＋B	飛翔 石頭君 →↓↘＋A
左端脚 B＋C	虎撲掌 旋風進後→＋A	強襲 地雷尻君 ↓↓＋A
威風王 ↙＋B	地滑突 →→＋A	無敵 風武君 ←↙↓↘→＋B
飛び尻攻撃 ジャンプ中A＋B	●投げ技	●超必殺技
背後転打 →←＋AC	楊炮 →＋C	究極奥義 乱打君 ←→→＋C

ラッシュ攻撃一覧表

- →A、→B、→B
- →A、→A、→C
- →A、→A、→B、→B
- →B、→B
- ↘C、↓B
- ↓AB、→A
- ↓AB、→B
- ↓AB、↓B
- 無敵 乱武君、←→A

大技ガード後の反撃が基本
浮いた相手にはラッシュ攻撃だ!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝

対CPU戦攻略

CPUは大技を出すことが多い

やはり反撃技は右端脚だ

基本戦法

対CPU戦では、右端脚で浮かせてからの空中連続技が中心となる。相手の大技を待ち（誘い）、それをガードしたあとの技の硬直を狙おう。

浮かせたあとは、→A、→A、→B、→Bから追い打ち攻撃が入る。CPUは起き上がるのが遅いので、→B、→Bが空振りしても追い打ち攻撃が間に合うぞ。（以下基本連続技と表記）

香澄、カーマン、シンクレアの3人に対しては、共通のパターンがある。

まず、バックステップで間合いを離したあと、ジャンプパンチで跳び込み、着地で投げを狙おう（相手を跳び越したら逆向きに投げるように）。足払いを出されて投げれないことが多いのだが、投げを入力したあと、すぐにしゃがみガードしておけばガードが間に合うのだ。

ガードして反撃してやろう

足払いでの回避を逆手に取り

そのあと、一瞬待ってから右端脚で反撃し、基本連続技を決めよう。一瞬待たないとしゃがみキックが出てしまうことがあるので注意しよう。

投げや基本連続技のあとは、追い打ち攻撃を近くで当てたあと、起き上がるところに投げ→しゃがみガードでパターンにはまるぞ。

対CPU戦 タイムアタック

基本的にはキャラ別攻略に書いたパターン通りでOK。ここでは、適当でも勝てる序盤のキャラの詳しいパターンなどを紹介していこう。

レニィはスタート直後に技を出すことが多いので、開幕はひとまずガードが無難。何か技をガードしたら右端脚やラッシュ攻撃を当てよう。

カウンターで食らって転ぶよりはマシ

ロバート、リョウに対しては、スタート直後に少し前進して→A、→A、→B、→Bを当てたあと、ジャンプで跳びこして位置を変え、起き上がりに→A、→A、→B、→B+追い打ち攻撃を2セット（＋けずり）で倒せる。

刃に対しては、最初にバックステップをしないで、歩いて後退するようにすると少し時間が短縮できる。ロディに対しては下がる必要はなく、その場で待って近づいてきたところに右端脚でOKだ。

シンクレアにはスター

逆側に回るのがポイント

開幕でちょっと待って右端脚だ

ト直後から跳び込んでもいい。背後に着地した場合、技を出していたら右端脚→基本連続技。出してなかったら投げでOK。

キャラ別対CPU攻略

●まずレニィだが、適当に技を出すだけでガードせずに食らってくれることがほとんど。苦戦することはないだろう。

●2人目のロバートもレニィと同じ。ガードが甘いのでラッシュ攻撃などで簡単に倒すことができるぞ。

●リョウに対しては、→A、→A、→B、→Bのラッシュ攻撃が有効。ガードされても途中からヒットすることが多いのだ。しっかり追い打ち攻撃も決めてやろう。

ただし、画面端に追い詰めてしまうとラッシュ攻撃が当たりにくくなるので、追い詰めそうになったら追い打ち攻撃を入れないで、ダウン中の相手を跳び越して反対側に回るようにしよう。

ゴリ押しラッシュ攻撃で楽勝

●4人目は刃。バックステップで間合いを離し、レバーニュートラルで待とう。奴が歩いてきたら、先端を当てるように右端脚を出すとよくヒットするぞ。

こんな感じで当てていこう

ガードされた場合は、真空斬首刀を出すことが多い。立ちガードしたあとに右端脚で反撃しよう。たまに不破流竜巻蹴りを暴発することもあるが、これは反応して立ちガードすれば、立ち直るところに右端脚が入るぞ。

右端脚のあとは、もちろん基本連続技を決め、後ろに歩いて下がって繰り返そう。

●香澄は基本戦法で書いたパターンでOK。また、→B、→Bをガードさせて飛翔石頭君を出すパターンもある。高い確率で食らってくれるぞ。

●ロディは対刃戦と同じパターンで勝てる。右端脚をガードするとC攻撃（突進キックのような技）を出すことが多い。あらかじめ立ちガードしておき、右端脚で反撃しよう。

●カーマンは基本戦法に書いたパターンが有効。たまにジャンプパンチを当て身されるが、あまり減らないので問題はない。

ガードされたらひとまず立ちガード…

この技を出してきたら反撃しよう

投げで足払いを誘って…

しゃがみガード後、反撃を

●シンクレアも同じパターンで勝つことができる。その他、立ちガードで待ち、何かしらの斬り攻撃をガードしたあと、ダッシュから右端脚で反撃していくパターンもある。

●9人目、最終ボスのワイラーに対しては、いわゆる「肉を切らせて骨を断つ」パターンがある。まず奴が近づいてきたところに右端脚を出すと、さばかれて追い打ち攻撃（尻）を食らうのだが、この尻は硬直時間が長いので、こちらの起き上がり直後に右端脚を出せば、硬直に当てることができるのだ。

シンクレアの技は大振りなので…

硬直にダッシュ右端脚が間に合う

そこから基本連続技を決めれば、余裕でダメージ勝ちできるというわけ。

尻を食らってもダメージは小さいうえ…

右端脚で反撃可能。連続技で全然黒字です

大ダメージ連続技が多い うまく使えば逆転KOだ!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 連続技&対人戦

連続技

●右端脚↓→A、→A、→B、→B↓追い打ち攻撃

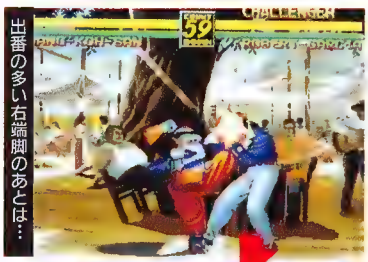
使用頻度の高い右端脚からの連続技。これだけは確実にマスターしておきたい。

右端脚は通常ヒットだと浮きが小さいので、次へのつなぎを急ぐ必要がある。

ラッシュ攻撃はダッシュから出すように。相手が手の上に乗っかるような感じで、高め、近めで1発目を当てよう。あとは普通に出していけば4発目まで決まるぞ。

最後の追い打ち攻撃も少しだけダッシュしてから出すように。ただし、超素早く起き上がられると避けられてしまう場合もある。

右端脚を当てた間合いや、ラッシュ攻撃の当て方によっては、→B、→Bが空振りしたうえ、追い打ち攻撃も入らなくなってしまう。→A、→Aで止めれば入るので、1発目の当たり方を見て判断するようにしたい。レニィに対してはどうやっても→B、→Bが当たらない。覚えておこう。



出番の多い右端脚のあとは…

ラッシュ攻撃がおすすめ

4発目まで当てたら…

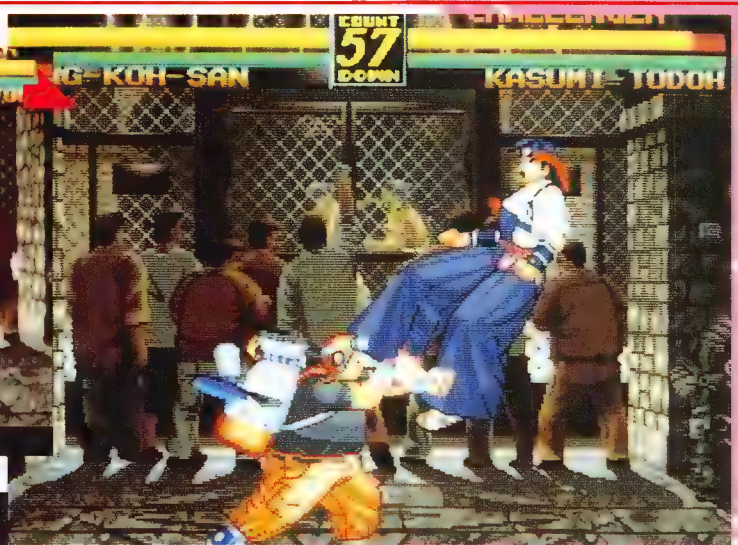
ダッシュ追い打ち攻撃で締め。単純だけどかなり減るぞ

●白蛇吐信（カウンターヒット）↓→A、→A↓追い打ち攻撃

カウンターで白蛇吐信がヒットするのは、対人戦ではよくある状況。間合いが近ければ、このあと→A、→Aを当てることが可能だ。

王の追い打ち攻撃は2発ヒットしてダメージも結構大きいので、連続技は追い打ち攻撃につながる組み合わせが有効になってくる。この連続技も追い打ち攻撃が間に合うので、そこそこのダメージを与えることができるぞ。

超っ早の白蛇吐信、カウンターヒット後は…



ラッシュ攻撃で拾おう。得した気分になれるぞ

ワンポイント対人戦攻略

●無敵 嵐武君→右端脚→→A、→A、→B、→B→追い打ち攻撃

無敵 嵐武君から1つ目の連続技につないだもの。かなりの威力があり、体力をゲージ9割程奪うことができる。

無敵 嵐武君のパンチ連打から←→+Aの追加技が入るのは技解説で紹介したが、実は相手はよろけているので、右端脚でもギリギリ間に合うのだ。つながるタイミングはほんの一瞬だけなので、かなり練習が必要なのだが。

リョウ、王、カーマンに対しては、ダッシュから無敵 嵐武君を出すなどして、ほぼ密着状態からでないとつながらず、香澄に対しては画面端かつ密着しないとつながらないので注意。また、レニィに対しては→B、→Bを省く必要がある。

中段始動の嵐武君から…

目押しで右端脚につなぎ…

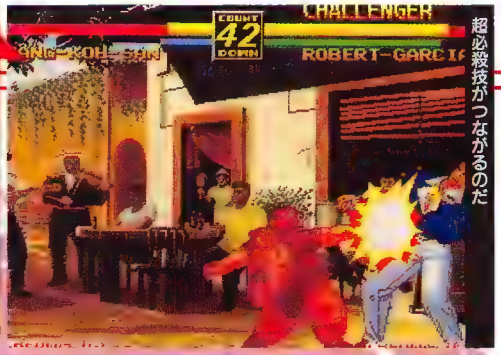
基本の連続技。体力満タンからここまで減るー

●→A、→A↓究極奥義 乱打君→追い打ち攻撃

画面端に相手を追い詰めた時限定の連続技。ジャンプキック（終わり際を当ててよろめかす）からつなげば、体力満タンからK・Oできる。

難易度は高くないが、急ぐとホエホエさんが出てしまう（→A、→A、→C）ので注意。

画面端限定だけど…



超必殺技がつながるのだ

まずは王の闘いの中心となる接近戦から。攻めの要となるのは、→A、→A、右端脚、しゃがみ途中パンチの3つだ。

→A、→Aを普段は1発目で止めて、右端脚やしゃがみ途中パンチを出していこう。つなぎに少しスキがあるのだが、たまに2発目まで出すようにすれば、へたに手を出してこなくなるはずだ。

しゃがみ途中パンチは戻りが早く、ガードされてもほぼ五分の状態になるだけ。届く間合いなら気軽に出せるぞ。

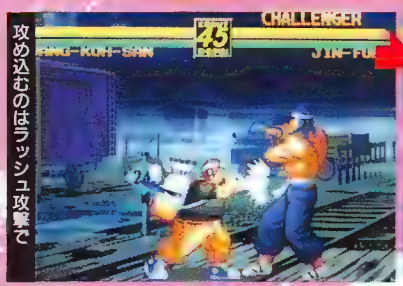
相手がガードしがちになってきたら、無敵 嵐武君と投げ（旋風進）を使い分けて上下ガードを揺さぶろう。無敵 嵐武君は、うまく連続技につなげれば1発逆転が可能だ。

また、2Pならダッシュからの背後転打も有効なので忘れずに活用していこう。

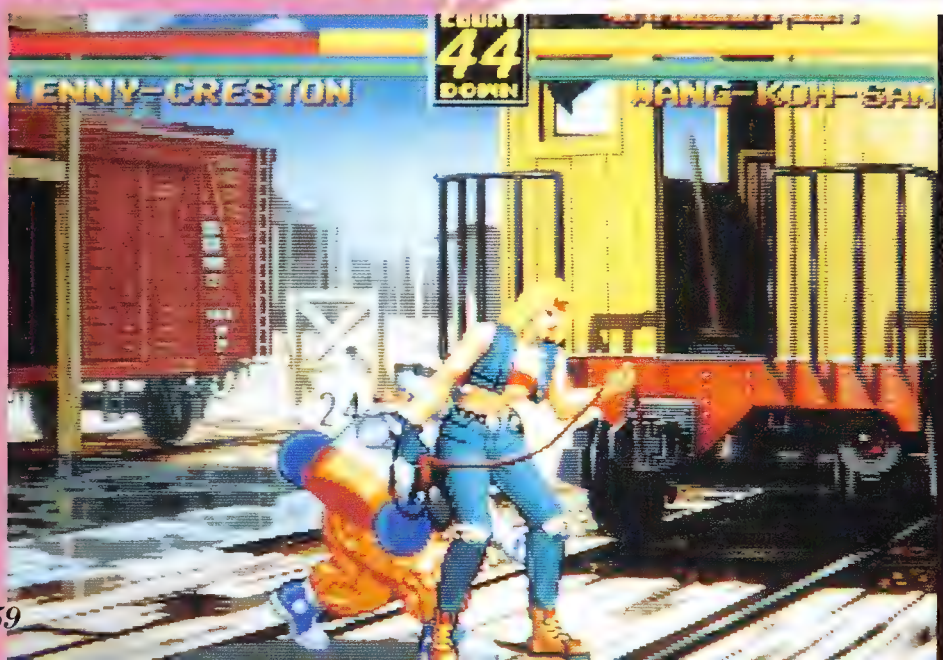
中間距離では白蛇吐信での牽制が有効。相手が接近しようとしたところに置いておくような感じで出そう。リーチの長い旋風進も使えるぞ。

相手の起き上がりを攻めるのも重要。技を出してくる相手には右端脚やしゃがみ途中パンチを重ね、立ちガードするようなら投げor旋風進、しゃがみガードには無敵 嵐武君だ。

起き上がりキックはしゃがみガードすれば右端脚が入るぞ。



攻め込むのはラッシュ攻撃でここでも大活躍、右端脚へ連係だ



2P背後転打強し。1Pは密かに乱打君が少し強かったりする

スキの小さい技が多い 素早い動きから 連続技につなげ!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 TM

技性能解説

通常技

立ちキックは出が早いので牽制に使えるのだが、判定がそれほど強くないので多用は禁物。

C攻撃は、リーチだけを見ればそんなに長くはないが、少々突進するという特徴を持っている。しかし、キャラによってはしゃがんでいる相手には当たらないうえ、ガードされると反撃を受けやすい。相手の技が空振った時などに効果があるので、うまく狙え

牽制技だが多用は禁物しよう

ば結構使える。

ジャンプ攻撃は、パンチで出すとトンファによる攻撃で、下方向に強い。またキック、C攻撃で出すと、横方向に強いキック攻撃になる。それぞれ状況に応じて使い分けよう。

主に相手の立ち技のスキに使おう

→A、→A、→B or ↙Bがロディの基本ラッシュといえるラッシュ攻撃。この基本ラッシュの最後、→Bは、しゃがみガード不能の中段技になっているのを覚えおこう。そして、もう分かると思うけれど↙Bは立ちガード不能の下段技になっているのだ。これで攻め込む際に2択が成立されるわけ。

しかし、どちらもガードされると反撃を受けるので、相手が立ちガードしてるかしゃがみガードしているかを見極めて使っていこう。

でも、無理をせずにスキの小さい、→A、→Aで止めるのもIつの手だ。

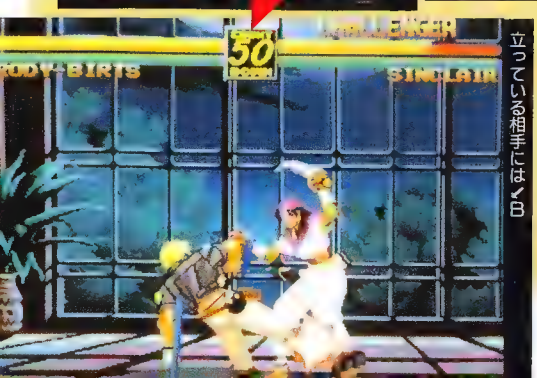
ここからも色々な戦法をとることができる。まずは投げ。これは2択にくると思ってガードしている相手に有効。もちろんしゃがみガードをしている相手には中段攻撃を仕掛けよう。

次はさばき動作。これは、何かしら攻撃しようとしてきた相手に有効だ。最後は再び基本ラッシュ。これは食らってくれればラッキーだが、ガードされても2択を仕掛けるうえで有効なのだ。

また最初から→A、→A、→Bと食らわせると、相手は浮くので空中連続技のチャンスになるぞ。初心者の人は無理をせずに→A、→A、→B、→Bのラッシュ攻撃で安定させてもいいぞ。

→A、→Aからのラッシュ

しゃがんでいる相手には→B



立っている相手には↙B

修羅騎士 鷹のおすすめラッシュ攻撃

ロディ・バーツ

攻略解析／修羅騎士 鷹

特殊技

ダッジ・ニーキック

相手のキック攻撃に対して、ガードしたあとに反撃をする当て身系の技。キック攻撃主体で攻めてくるロバートなどに有効なのだが、遠い間合いでこの技が出ても、当て身後のキックが空振りしてしまい、逆に反撃を受けるというケースもある。実はあまりおすすめできない技。

難しいが、決まれば気分壮快

スラントローキック

出るのがそこそこ早い足払い。下段判定なので、中段パンチや立ちキックなどと織り交ぜて牽制に使おう。

ちなみに、もう1度Bボタンを押すことによって、同じ技を連続で出すことができる。多少遅らせても出すことができるので、時間差攻撃も可能。

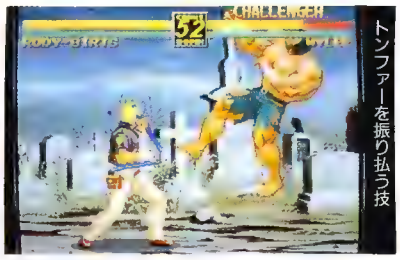
鋭い感じの足払いなのだ

ラッシュ攻撃などに含まれているスラントローキックも、連続で2回まで出すことができるので、覚えておこう。

オーバースウィング

相手を無条件で浮かすことのできる技。相手の技の硬直中に叩き込んでいくのが基本。しかし、この技をガードされてしまうと反撃を受けるので気をつけたい。

他の使い方としてリスクはあるが、やや遠めの間合いでたまに振ってみよう、威嚇になるぞ。



トンファーを振り払う技

必殺技

ラピッド・ロッド

ただ出すと3回トンファーで殴りつける技だが、レバーとボタン操作によって違う技を出すことができる。

出せる技は、オーバースウィングとスラントローキックの2つ。立ちガードされた場合は、すぐスラントローキックに切り替えよう。

リボルビング・ロッド

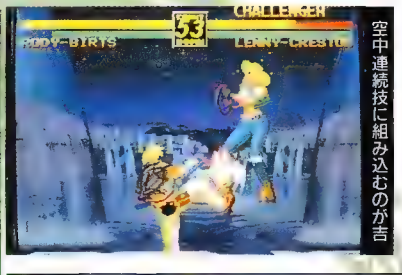
相手にトンファーを投げつける、要は飛び道具。スキは大きいが移動スピードが速く、跳び越しにくい。通常技でかき消すことができないというのも特徴。

弱、強の違いは、弱だと飛んでいく飛距離は短いがその分スキは小さめ。強はその逆と考えてほしい。中、遠距離での牽制に使えるが、距離によって弱、強を使い分ける必要があるぞ。

この位置からなら弱で牽制だ

ミドル・インパクトT・T

回し蹴りを3回出す技。出だしは早いのだが、ガードされてしまうと反撃を確実に食らってしまう。空中連続技に使うのがメインだが、最後のけずりに使用するのもいい。

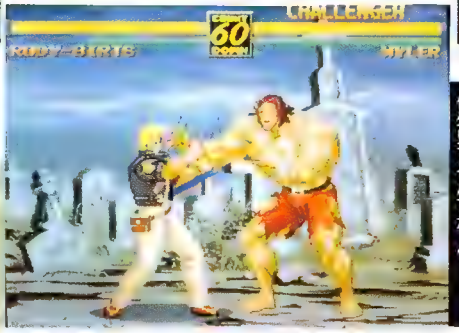


空中連続技に組み込むのが吉

ディスティーヴ・インパクト1-2

ガードしていない相手や技の出かかりなどに有効な技。しかし、近距離でないと効果がなく、出が早いわけでもないので、あまり使用する機会はない。

あ、そういえば、王やレニィなどの超必殺技も止めることができるぞ。一度は狙ってみたい？



何処見てるんずかー？

超必殺技

ハイパートンファー

出だしはかなり遅いが、ガード不能というのが利点。何かの技でダウンさせて起き上がりに重ねると、ガード不能なので確実にヒットさせられる。この場合は、起き上がり蹴りや、出かかりが無敵の必殺技以外では返せない。

追い討ち後、すぐに出せば

「ぶべら」なのね。痛そーだ

技コマンド表

●特殊技	
ダッジ・ニーキック　相手の立ちキック攻撃に対し←+B	**●必殺技**
スラントローキック　↙+B	リボルビング・ロッド　↓↘→+AorC
オーバースウィング　←+A	ミドル・インパクト　T.T　↓↘→+B
ラピッド・ロッド　A+B	ディスティーヴ・インパクト1-2　近距離で→←→+A
●投げ技	
フック・スロー　→+C	
●追い打ち攻撃	**●超必殺技**
バウンティング・ロッド　↘+AorB	ハイパートンファー　→←→←→+C

ラッシュ攻撃一覧表

・→A、→B、
・→A、→A、→C
・→A、→A、→B、→B
・→A、→A、↙B、B
・→B、→B
・↙B、B
・AB、←A
※ラピッド・ロッド1～2発目のみキャンセル可能
・AB、↓B、B
※ラピッド・ロッド1～2発目のみキャンセル可能

攻めと待ちのパターンの使い分けが勝負の明暗を分ける

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 TM

対CPU戦攻略

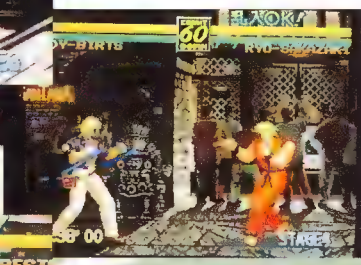
基本戦法

CPU戦をやるうえで基本となる戦法は、やはり→A、→A、→Bのラッシュ攻撃で浮かせて、ミドルインパクトT・Tを確実に決めていくことだ。しかし、決め方にも色々な方法があるので、それらを紹介しよう。

まず基本戦法①は、ひたすらゴリ押しで攻撃。基本戦法②は一定の間合いを開けてから、タイミングを計ってラッシュを仕掛ける。基本戦法③は待ち状態に入って、技の硬直中にラッシュを仕掛ける。

→A、→A、そしてまた→A→Aだ。これだけでも香澄には勝てるのだ

最後の基本戦法④は、挑発で相手の技を誘う。以上4つの戦法がロディにとって有効だ。



これくらいの間合いがいいぞ

相手が技を出すまで辛抱

逆にやってはいけないことは、不用意に技を出すこと。例えば的確にラッシュ攻撃を入れることができる時に、単発での攻撃で止めてしまうことや、空振りしてしまうこと。これらは、あまりにももったいないので気をつけたい。

対ワイラーには挑発が一番?

対CPU戦タイムアタック

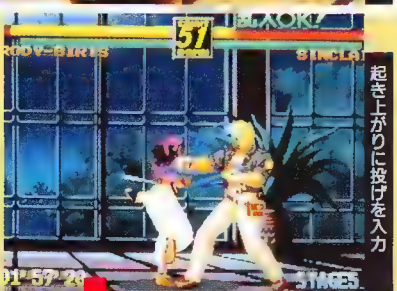
とにかく、狙うのは→A、→A、→Bのラッシュ攻撃で浮かせてミドルインパクトT・Tにつなぎ、大ダメージを与えること。

1人目のロバートは、練習ステージと書いたが、最速でクリアを目指すなら、やはり→A、→A、→Bのラッシュ攻撃で相手を浮かし、ミドルインパクトT・Tをラウンド開始直後に決めていこう。

3、5人目の香澄とシンクレアには、ダウンさせたあと、起き上がる直前に投げを入力すると、相手は起き上がったあとにしゃがみ途中キックをよく出すので、素早くしゃがみガードをしてからラッシュ攻撃につなごう。特にシンクレアの場合はこのパターンを使用すると、多少はタイムロスは防げるはずだ。

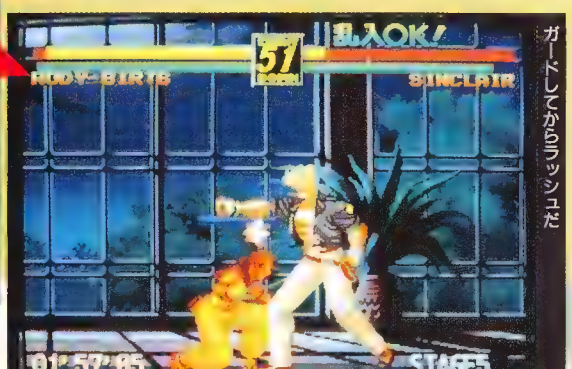
7人目のレニィの場合、多少のリスクはあるが、画面端で待つのではなく、間合いを詰めてから立ちガードしてもいいだろう。

といった感じですが、あまり、タイムアタックに適したキャラとは思えない? あひ。



起き上がりに投げを入力

すると、しゃがみ途中Bを出すので



ガードしてからラッシュだ

キャラ別対CPU戦攻略

ロディ・バーツ 対CPU戦攻略

それでは早速攻略しよう。

●1人目はロバート。このキャラは1人目だけあって、非常にガードが甘くなっている。よって、適当に技を出しているだけで勝ててしまうのだ。自分で考えた連続技や、コンビネーションを試すのにちょうどいいステージだ。

●2人目の刃、4人目のリョウには、基本戦法②が有効。相手が近づいてきたところに、すかさず→A、→A、→Bのラッシュ攻撃を入れよう。間合いが近いと、攻撃を仕掛けてくることがあるので、それさえ気をつければ大丈夫だ。

●3人目は香澄。このキャラには、基本戦法①が有効。ひたすら押していれば勝てる。ひどくいえば→A、→Aだけで倒せてしまえるぐらいだ。もちろん、対刃戦などのように間合いをとりながら闘うとなお効果的だ。

●5人目はシンクレア。このキャラには基本戦法③が有効。中距離でしゃがみガードをしていると、たまにダイブソードを出してくるので、きっちりガードしてから反撃しよう。

また、たまに中段パンチや中段キック、スイッチバックソードを出してくることもあるので、素早く立ちガードして、反撃しよう。

●6人目のカーマンに対しても基本戦法③。ラウンド開始時から立ちガードをしていると、クイック・アンダー・ストレートや、しゃがみキックを出してくることがよくある。立ち、しゃがみガードをキッチリしてから反撃に移ろう。

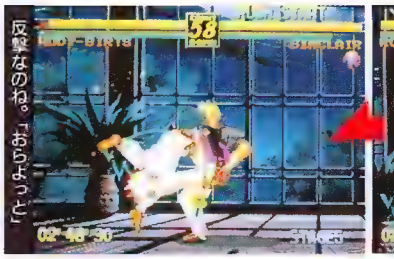
●7人目のレニも基本戦法③が有効になってくるのだが、画面端でおこなう（待つ）必要がある。そして、相手がロー・サマーソルトをガードしたらダッシュから反撃。プッシュ・インパクトなど、その他の技にはガード後、そのまま反撃しよう。

●8人目の王には、しゃがみでの基本戦法③が有効。中段攻撃（フライパン）、頭突進から足払いなどを多く出してくるので、何かしてくると思ったらとにかく立ちガードをしよう。

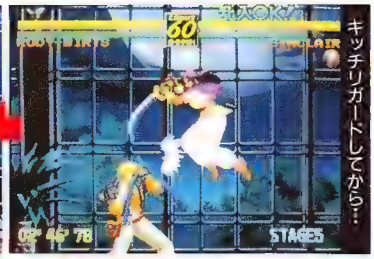
フライパンは2段の中段攻撃なのであまり問題はないが、頭突進のあとの足払いは下段なので、すぐにしゃがみガードへ切り替えなければならない。各技をガードした後は、オーバースウィングなどで浮かせて、空中連続技を決めていこう。

●ラストのワイラーは、レニィと同じように画面端で立ちガード。相手の立ちパンチなどのスキにラッシュ攻撃を入れてダウンを奪おう。

そして、ダウンしている間に挑発をしまくって気力を奪い、近づいてきたところに再び挑発すると、カスのブラック・アウトを届かない位置でも出してくるので、硬直中にオーバースウィングなどで浮かせて空中連続技を決めていこう。そして、また挑発だ。



反撃なのね。「おらよっと」

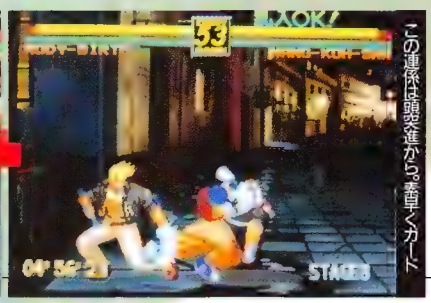


キッチリガードしてから…

しゃがみBを出してきたら…
素早くしゃがみガード。そして反撃だ

立ちガードすることが肝心

浮かせて空中連続技を狙っていこう



この連係は頭突進から。素早くガード

そして、浮かせちゃおう。もちろんこの後はミドルインパクト　T・T

この位の位置で挑発すればカスのブラックアウトは当たらないぞ

基本ラッシュ絡み以外は特殊な組み合わせがほとんどだ!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝™

連続技&対人戦

●→A、→A、→B↓ミドルインパクトT・T↓追い打ち攻撃

→A、→A、→B。基本ラッシュを使用しての空中連続技で、手軽に大ダメージを与えることができる、ロディにとっては基本となる連続技だ。一応、全キャラに入れることができるのだが、レニーに対しては少々入れずらい。慣れればそうでもないので、練習しよう。

この連続技を決めることができれば、あっさりと相手の体力を半分くらい減らすことができる。また、2択攻撃にも絡んでくるので、是非とも覚えてもらいたいぞ。

最後にキャラ限定なのだが、ミドルインパクトT・Tにつなぐ連続技を画面端で決めることができたなら、もう一度ミドルインパクトT・Tを決めることができるぞ。

1発目はこんな感じの技

そして、2発目は逆の手で殴りつける

通常ヒット時は浮かすことができる

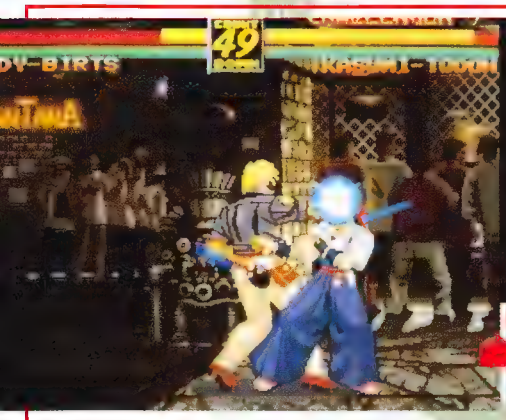
浮いた相手はミドルインパクトT・Tで追い討ちだ。簡単で強力

●中段パンチ↓リボルビング・ロッドorハイパートンファー

これも空中連続技の1つで、相手を浮かさなければならない。出したあとにスキがなく、浮かせることのできる技といえば中段パンチ。この技を相手の技の硬直などに当てよう。

基本的に中段パンチをカウンターでヒットさせなくてもリボルビング・ロッドにはつなぐことができるが、ハイパートンファーにつなぐ場合はカウンターヒットさせないとダメ。浮かせたと思ったらレバーをガチャガチャ（レバガチャ）と振り、最速のコマンド入力をして出せばOK。うまくいけば、地上に落ちるギリギリのところで拾うことができるのだ。

手堅く決める機会は少ないと思うけれど、是非一度は見てみたいね。



カウンターヒットさせるうえ、ほぼ密着でなければならない

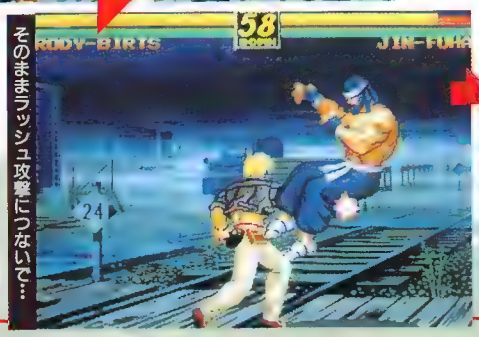
そしてハイパートンファー。決まれば気持ちいいのだ

●C攻撃（近距離）、→A、→A、→B、→B

これは、C攻撃を近距離で当てなければダメという、あまり実用性のない空中連続技。決める機会は少ないと思うが、覚えておいて損はない。

突進技のC攻撃が近くでヒットしたら…

→Aで拾うことが可能



そのままラッシュ攻撃につないで…

4発すべてヒットするぞ。ちなみに刃には決まりやすい

ワンポイント対人戦攻略

まずは、ダッシュ、バックステップを使って相手に間合いを取らせないこと。理想としては、ダッシュ、バックステップを使って相手の技を空振りさせるようにしたい。

相手の技を空振らせていこう

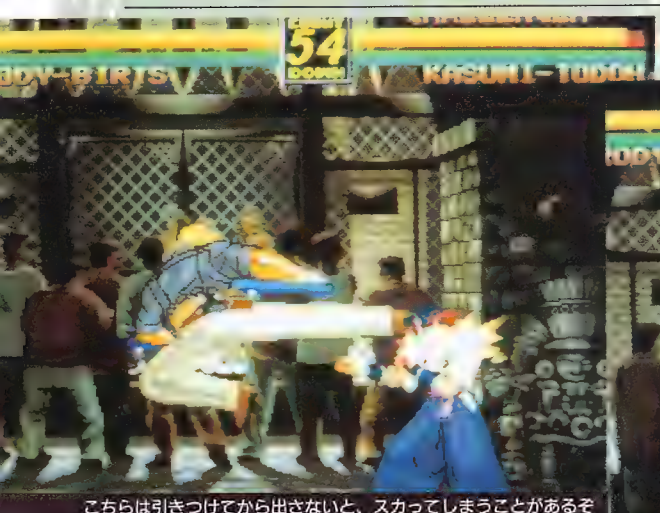
攻め込む場合は、→A、→A、→Bのラッシュ攻撃がいい。いうまでもなく、このラッシュ攻撃が決まれば、ミドルインパクトT・Tから追い打ち攻撃を含めて大ダメージを狙えるからだ。

→A、→A、→Bの最初の→Aをガードされた時は、相手が立ちガードしているか、しゃがみガードをしているかを見極めて、→Bを出すか、↙Bを出すかを決めて、2択を仕掛けよう。しゃがみガードする相手は→Bでよろけさせて、再びラッシュ攻撃を仕掛けていき、立ちガードには↙Bを当てて、もう一度Bを押してダウンを奪っておこう。

また、相手のガードが見極めにくいときは、マイキャラは見ずに、相手キャラだけを見て出していこう。タイミングさえ覚えてしまえばなんら問題はないぞ。

ジャンプ攻撃はパンチだと下方向に強く、キック、C攻撃だと横方向に長くなっている。それぞれ跳び込んだ位置によって、使い分けていこう。

また、ここぞという時にダッジ・ニーキックを使って当て身を狙ってもいいだろう。これを決めれば、相手は驚き、ギャラリー受けも狙えるぞ。



こちらは引きつけてから出さないと、スカってしまうことがあるぞ

出が遅いので引きつけて出すのではなく、早めに出すのがよい

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 TM

技性能解説

立ちパンチの性能が高い 浮かせてからの ラッシュ攻撃も強力!!

通常技

とにかく使えるのが立ちパンチ。振り（技の戻り）が早く、リーチも結構長いうえ、判定も強め。さらに、相手がリョウ、王以外なら、しゃがまれてもちゃんと当たる。

しかも、カウンターでヒットすれば空中連続技を狙え、通常ヒットでもプッシュ・インパクトや→Aが連続技になる（詳しくは連続技の項を参照）という優れもの。レニィの主戦力となる技の1つだ。

しゃがみ途中パンチはレニィ唯一の下段攻撃。リーチが長く、出るのも遅くないのだが、ガードされると反撃確定なので注意。また、追い打ち攻撃として使うこともできる。通常の追い打ち攻撃よりも格段に決めやすいぞ。

追い打ち攻撃はしゃがみ途中パンチで

中段キックはリーチこそ短いものの、出るのが早く、スキがほとんどない。当然中段攻撃で、打ち上げ技でもある。接近戦に組み込んでいこう。

対空技として使えるのがしゃがみ途中キック。結構性能がいいのでかなり使える。

投げは少し特殊。モーションは大きいものの、非常に間合いが広い。接近戦での攻めに組み込んでいこう。

ジェイケイのおすすめラッシュ攻撃

固めのお供、ラッシュパンチ

まず、基本のラッシュ攻撃である→A、→A、→Bから。これは相手に攻め込む手段として有効だ。おもに→A、→Aの部分だけを使おう。間合いを詰めながら攻撃できるし、技自体のリーチも長いので、中間距離から接近するのに使ったり、技を当てて開いた間合いを詰めたりできるぞ。

浮いたらキックまで当てよう

最後の→Bまで出すのは、浮かせたところに決めるときや、スキのある技に対しての反撃技として使うとき。ただし、お手軽で確実な分威力は控え目。慣れてきたら他の強力連続技も狙っていきたい。

→B、→Bのラッシュ攻撃は、2発ともリーチが非常に長いので、中間距離から1発目を出し、タイミングを遅らせて2発目を出したりするとヒットしやすい。ただし、1、2発目ともにスキが大きく、反撃を考えると割に合わないという話も…。

たまに使ってみるといいかも

プッシュ・インパクト（→→A）、→Bは、特殊技解説で書いた通り、空中連続技に組み込むと大ダメージを期待できる。一応、←Bでロー・サマーソルトにもつながる。

しゃがみB、←Bの1発目はしゃがみ途中BでもOK。相手キャラや当たり具合によっては、跳び込みを落としたあと←Bまでつながるぞ。

レニィ・クレストン

攻略・解析／ジェイケイ

レニィ・クレストン　技性能解説

特殊技

オーバー・スウィング・ショート

出るのは早くないのだが、スキは小さめ。リーチもそこそこだし、打ち上げ技でもある。接近戦での攻めに組み込むのもいいだろう。

意外と長い。まあまあ使えるぞ

ロー・サマーソルト

相手に攻め込まれた時の緊急回避用の技。出るのが非常に早く、判定も強い。ただし、ガードされると反撃されやすいので乱用は禁物だ。

オーバー・スウィング・ロング

全体的にリーチの長いレニィの技の中でも、ずば抜けて長いリーチを持っている技。半面、スキが大きすぎるので実用性はイマイチ。

長さが尋常じゃない。使えないけど

チェスト・バンプ

リーチ（有効距離？）の長い打ち上げ技。プッシュ・インパクトがヒットしたり、しゃがんだ相手に中段攻撃を当てたりして、よろけさせたところに決めるのが主な使い方だ。スキは大きいが判定は結構強いので、中間距離から相手の出鼻をくじくように出してみるのもいい。

この技で浮かせてやろう

プッシュ・インパクト

見た目はただの両手突きなのだが、実はこの技、絶大な破壊力を秘めているのだ。

立ちパンチ（連発）から連続でつながり、しかも、通常ヒットで相手をよろけさせるので…。あとは連続技の項を見てください。

相手をよろけさせたら…

このよろけは非常に美味しい

インパクト・トゥ・バンプ

チェスト・バンプをガードされた時の悪あがき用の技。出す、出さないの使い分けで、チェスト・バンプのスキをある程度カバーできる。ただし、この技までガードされると確実に反撃を受けるが。

また、この技のあとに→Bで追加技を出せる。浮かせた相手に立ちパンチを数発当ててから決めると強力だ。

ガードされても諦めずに…

追加技だ。ダメな場合もあるけど

必殺技

スウェー

全身が無敵になるので、飛び道具はもちろん、乱舞（超必殺技）もかわすことができる。ただし、終り際にスキがあり、投げられ判定は残っている。有効な場面は、止めのけずり技を避けるぐらい。

フリック・ショット

妙に素早い飛び道具。出るのが早く、撃ったあとのスキも小さい。射程距離は短いが、中間距離での牽制や、攻めパターンの一部に使うのがメインなので特に問題はない。欠点をあげるとすれば、気力消費量が大きいことか。

ちなみに、気力ゼロでも素早さは変わらず、カウンターでヒットすると浮くようになる。意外と使えるので覚えておこう。

ちょっと怖いが乱舞も抜ける

ウィップ・ラッシュ

ガードされても反撃を受けにくいし、連打の途中でガードを解いた相手にヒットしやすいのだが、他の技に比べて特に優れているわけではない。接近戦でたまに使ってもいいかな、程度の技だ。

超必殺技

フリック・フレイク

乱舞系の超必殺技で、ガードすることはできない。技の出が早く、突進スピードも速いので、適当に出すだけでもヒットしやすい。強力な技だ。相手の技の空振りや、起き上がりを狙ったりすれば、さらに決まる確率が高くなるだろう。一応、浮かせてから決めることもできる。

ガードされても問題ナシ。攻めに使おう

フォースイッシュ・レイブ

ウィップ・ラッシュ同様、イマイチ使い道がない技。気力消費量が小さいのが利点ではある。接近戦でたまに出してみると、あせった相手が食らってくれるかも。

中間距離で適当に出すと強い

技コマンド表

●特殊技

- オーバー・スウィング・ショート　←+AB
- ロー・サマーソルト　←or↖+B
- オーバー・スウィング・ロング　←+A
- チェスト・バンプ　→→+B
- プッシュ・インパクト　→→+A
- インパクト・トゥ・バンプ　チェスト・バンプ後A
- スウェー　A+B

●投げ技

- トワイン・スロー　→+C

●追い打ち攻撃

- スクワッシュ・キック　↘+AorB

●必殺技

- フリック・ショット　↓↘→+A
- ウィップ・ラッシュ　→←→+A
- フォースイッシュ・レイブ　↓↙←+A

●超必殺技

- フリック・プレイク　→←↙↓↘→+C

ラッシュ攻撃一覧表

- →A、→B
- →A、→A、→B
- →A、→A、←B
- →A、→A、→C
- →B、→B
- →→A、→B
- しゃがみB、←B

ムチでピシッ!ピシッ!連続技を出しているだけで楽勝だ!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

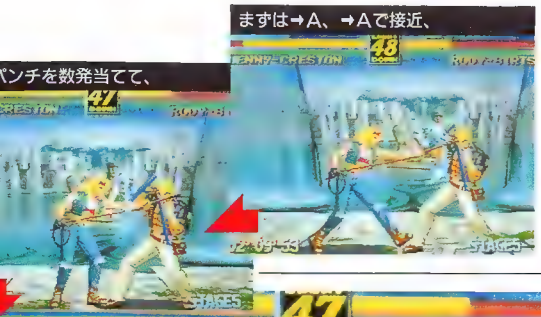
対CPU戦攻略

基本戦法

対CPU戦での基本パターンは、立ちパンチとラッシュパンチを使った固めパターンだ。

具体的にやることは、→A、→A～立ちパンチ×数発～→A、→A…の繰り返し。立ちパンチは間合いによって加減するように。

これを続けていればそのうち食らってくれるので、そこから連続技につなげていこう。



カウンターで技がヒットしたら空中連続技、立ちパンチが通常ヒットしたら→A、→A、→Borプッシュ・インパクトからの連続技だ（詳しくは連続技の項を参照）。CPUは起き上がるのが遅いので、連続技のあとはしゃがみ途中パンチの追い打ちも間に合う。

相手を画面端に追い詰めると、普段より間合いが離れてしまい、パターンにはめにくくなってしまう。追い詰めたら、→A、→Aだけを繰り返すか、バックステップで下がるようにしよう。

このパターンは、6人目位まで通用する。連続技ができない人は練習台にしてやろう。

対CPU戦タイムアタック

レニィは連続技が超強力なので、1回の連続技で相手を倒すことができる。

王は、始まったら少し前進して→A、→Aを出し、そのあと立ちパンチ×3。これがヒットすれば、プッシュ・インパクト→チェスト・バンプ→フリック・ショット×2につないでK・Oできるぞ。

カーマン、香澄、リョウには基本戦法でしつこく追り、立ちパンチがヒットしたら連続技。対カーマン戦は、スタート直後はガードして、そのあと→A、→Aを出すように。

ロディは昇り蹴りの着地、シンクレアはダイブソードの着地のスキに、立ちパンチ×4→プッシュ・インパクト→チェスト・バンプ→立ちパンチ×2→A、→A→立ちパンチ×2→チェスト・バンプ、→Bを決めればK・O。

ワイラーは、中段攻撃をガードしたあと、プッシュ・インパクト→チェスト・バンプ→フリック・ショット×3。生き残ったらしゃがみ途中パンチで追い打ち。

刃も速攻で倒せる。スタート直後にフリック・ショット、そのあとは歩いてきたところにフリック・ショット。4発目はカス（気力なし）になり、相手は浮くので、そこに→A、→A、→Bを当ててしゃがみ途中パンチの追い打ちで以上。

ロバートは、歩いてきたところにジャンプキックで跳び込むとカウンターでヒットしやすいので、そこに立ちパンチ×3（2回目は2）→チェスト・バンプ、→B。これを2回やれば倒せる。ただし、龍牙で迎撃されることも多く、確実ではない。

キャラ別対CPU戦攻略

レニィ・クレストン 対CPU戦攻略

●王覚山とカーマンは基本戦法通りで問題ない。

●香澄に対しては、スタート直後にチェスト・バンプを出すと高確率でヒットする。そのあとは基本戦法でOKだ。

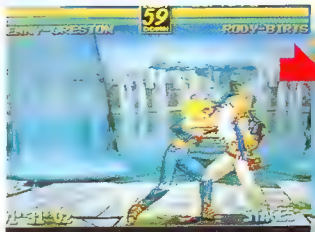
●リョウも基本戦法でいい。その他、中間距離でしゃがみガードしていると中段パンチを空振りするので、そこにプッシュ・インパクトからの連続技を決めることもできる。画面端に追い詰められたら基本戦法で押し返すように。

●ロディは、体力が多い時はインパクト・トゥ・バンプをガードさせると（一度離れて、歩いてきたところに出すと潰されにくい）、昇り蹴りを空振りするので、着地のスキに立ちパンチから連続技が決まる。あとは基本戦法で体力を減らそう。また、→A、→A、→Bの3発目だけ当たるのが多いことも覚えておこう。

中段Kは気にしないで待とう

●刃は、スタート直後にフリック・ショットを出すとヒットする。そのあとは、スタート時の間合いになるまで歩いてくるのを待ち、フリック・ショット。同様にヒットするぞ。気力ゼロだと威力はなくなるが、ダウンを奪えるので、その間に気力をためよう。

ガンガン当たるので気持ちいいぞ


やや遠めから出してガードさせると

なぜか昇り蹴り。着地に連続技だ

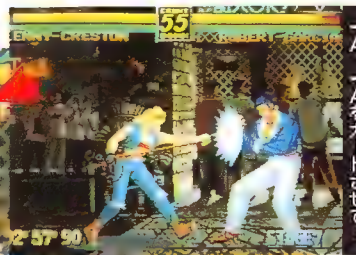
●ロバートに対しては、まず一度離れて、歩いてきたところに→A、→Aをガードさせよう。その直後に一瞬しゃがみガードし、すぐに立ちガードすると、ロバートが反撃として出してくる各種中段攻撃をガードすることができる。

そのスキにプッシュインパクトからの連続技を決めよう。しゃがむ時間は、一瞬しゃがみモーションが見える程度だ。

●シンクレアは、スタート時の間合いでフリック・ショット（カスでもOK）を出すと、ダイブソードを出してくることがある。立ちガードしたあと後ろに歩き、目の前に着地したところに立ちパンチからの連続技を決めよう。

ダイブソードを出してこなかったら一度立ちガードするように。

ほんのちょっとだけしゃがむ。ここがポイント


→A、→Aをガードさせて…

そしてすぐに立ちガードだ

●ラスボスのワイラーは、まずバックステップで間合いを離し、相手に跳び込んでジャンプキックをガードさせたあと、一瞬しゃがみガードして、すぐに立ちガードしよう。

間合いに注意して出すように

するとワイラーが出した中段攻撃をガードできるので、そのスキにプッシュ・インパクトからの連続技を決めよう。

しゃがむ時間は、ほとんどしゃがみモーションが見えない程度が理想。中段攻撃を出さないようなら短く、食らうようなら長いということだ。対ロバート戦でも同じことがいえる。

タイミングよく立ちガード。慣れれば簡単に倒せるぞ

連続技は単純かつ強力なものが多い 1度入ったらあとは死を待つだけだ!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝

連続技&対人戦

●立ちパンチ×1～4↓プッシュ・インパクト↓チェスト・バンプ↓立ちパンチ×2、→A、→A、立ちパンチ×2↓プッシュ・インパクト、→B

立ちパンチ（通常ヒット）から体力ゲージのほとんどを奪う極悪連続技。相手の技のスキに決めるのが実戦的だ。リョウとカーマン相手なら、3回目の立ちパンチを3発に増やすことができる。

コツを解説していこう。最初の立ちパンチは、間合いによって数を調節するように。欲張ると、あとがつながらないことがあるので注意。

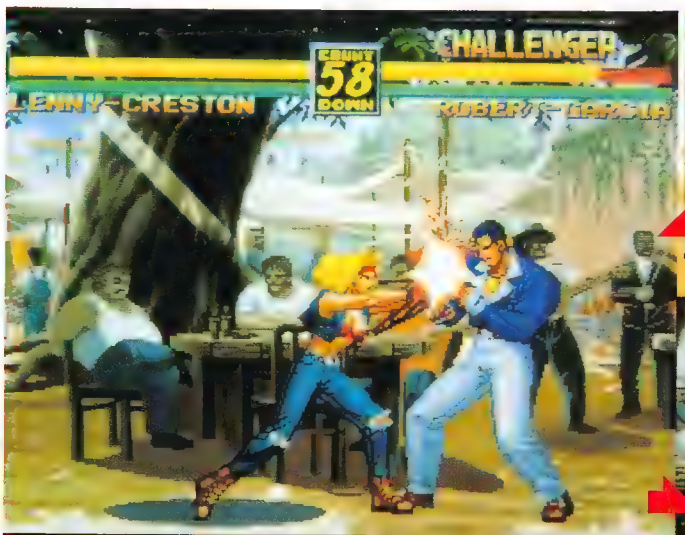
次のプッシュ・インパクト↓チェスト・バンプは、少し早めに入力していけばOK。これで相手は浮く。

そのあとの立ちパンチは、少し前進して高い位置で当てよう。→A、→Aは、早めに入力すると出ないので注意。タイミングを覚えよう。あとは早めの入力で技が出るので、それほど難しくないだろう。

ちなみに香澄とワイラーには決めにくいので、浮かせたあと立ちパンチ×4（香澄）or5（ワイラー）↓プッシュ・インパクト、→Bにしよう。この場合は、立ちパンチの1発目を低い位置で当てること。

この連続技の後半部分（浮かせたあと）は、中段キックやオーバー・スウィング・ショート、→A（カウンターヒット）などで浮かせたあとも決めることができる。

ただし、遠い時はいきなり→A、→Aからはじめ、立ちパンチ×3↓プッシュ…など、間合いによってアレンジが必要になってくるぞ。



インチキと噂のプッシュ・インパクトでよろめかして…

立ちパンチは密着なら4発

チェスト・バンプで浮かせる

体力満タンからKOだ！なんていうか、レニィって感じ

プッシュ・インパクト、

近づいて立ちPをピシピシ、

さらに立ちPピシピシ、

ラッシュパンチでピシピシ、

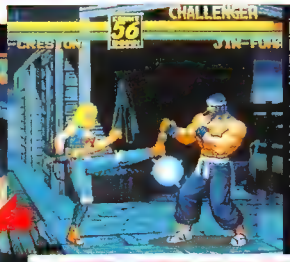
連続技

●浮かせてからフリック・ショット×3

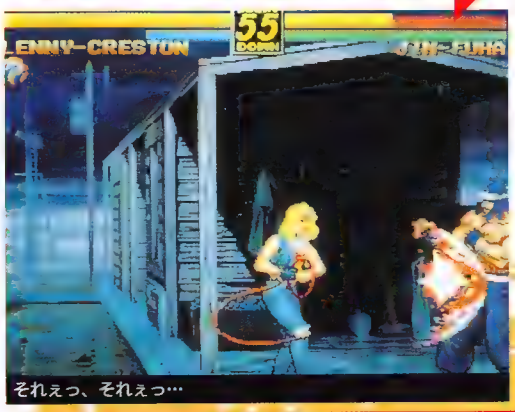
画面端近くで、前述の連続技（の途中まで）や、中段キックなどで浮かせたら、フリック・ショットにつないでみよう。変な跳ね上がり方をするので、フリック・ショットでお手玉することができるぞ。

ただし、気力ナシのフリック・ショットだと跳ね上がらないので注意。気力がなくなったらプッシュ・インパクト、→Bにつなげるのがいい。

画面中央でも、相手がワイラーなら3発、ロディとリョウ以外なら2発まで入る（1発目の当たり具合にもよる）。



画面端近くで浮かせたら…



それえっ、それえっ…

●中段キック→フリック・ブレイク

フリック・ブレイクは出るのが早いので、スキのない中段キックで浮かせればギリギリ間に合う。カウンターヒットならオーバー・スウィング・ショートからもつながるぞ（相手キャラにもよるが）。難易度は高いが、プッシュ・インパクト→ダッシュして中段キック→フリック・ブレイクという連続技も可能だ。

最後に。実はプッシュ・インパクトからダッシュして立ちパンチがつながるので…。

スキの小さい中段キックからなら…

フリック・ブレイクが間に合うのだ

ワンポイント対人戦攻略

対人戦でのレニィの闘い方は、素早いパンチで押さえ込みつつ空中連続技を狙っていく、という感じになる。

基本的な流れは、→A～立ちパンチ×1～3～→A…の繰り返し。この連係は、ガードされている場合、→Aと立ちパンチの間に割り込まれる可能性がある。そういう時は、→Aのあと、わずかに遅らせて→A（ラッシュ攻撃の2発目）を出せば反撃をつぶすことができる。

そして、立ちパンチや→Aがカウンターでヒットしたら、空中連続技を叩き込もう。大ダメージを与えるチャンスなので、絶対に見逃さないようにしたい。

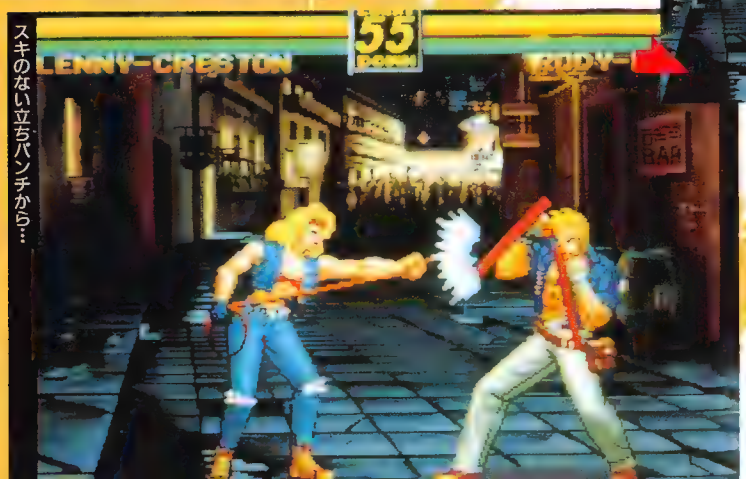
カウンターを見逃さずに連続技を決めたい

これに、投げ、前進してから中段キック、フリック・シ、ョットなども組み込んでいこう。スキのない立ちパンチのあとに出すのが基本だ。

容赦ない投げ。回避されにくい

また、中段キックはスキがないので、ガードされても立ちパンチなどの出の早い技を出せば、押さえ込むことができる。フリック・ショットを当てたあとは、しゃがみ途中パンチやチェスト・バンプを出したり、→Aで再接近するといい。

注意したいのがさばき動作。これを使ってくる相手には、たまにガードして様子を見よう。さばき動作は終り際にスキがあるので、空振り（？）させてしまえば、立ちパンチからの連続技を決めることができるぞ。

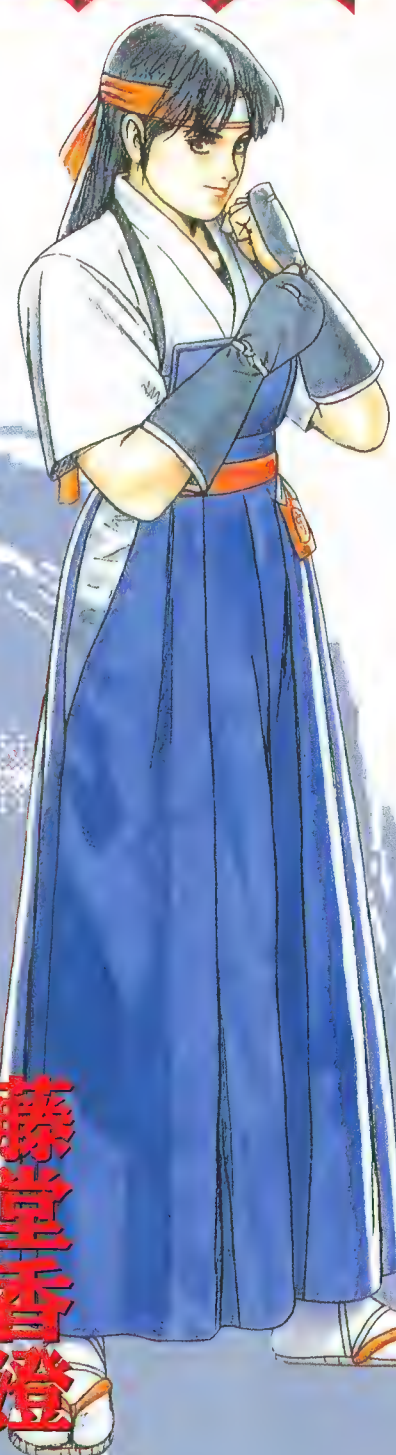


スキのない立ちパンチから…

技のリーチは全体的に短い 技の連係が 強さにつながる!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 TM

技性能解説



通常技

通常技は、使いやすいものに絞って解説しよう。

しゃがみパンチは非常に素早く、接近戦で役に立つ。近くでヒットすれば立ち C 攻撃が連続技になるぞ。完全にしゃがんでから出さないと、振りの遅いしゃがみ途中パンチが出てしまうので注意。

しゃがみ途中キックはリーチの長い下段攻撃で、必ずダウンを奪える。スキが大きいので乱用できないのだが。

C 攻撃はリーチこそ大したことはないが、技の出が異常に早い。相手の攻めに割り込んだり、反撃をつぶしたりするのに使っていける。

中段キックはリーチが短く出も早くないが、スキが小さく、ヒットすれば強力な連続技につなぐことができる。

ジャンプ C 攻撃は判定が広くて強い。無敵技以外に撃墜されることは少ないので、接近手段の1つとして有効だ。

通称「最速キック」。うまく使っていきたい

この状況で勝つのは香澄。判定強し

ジェイケイのおすすめラッシュ攻撃

まず→A、→A、→Bだが、他キャラと違って、地上でヒットすると1発目と2発目の間でガードされてしまう。とはいえ、浮かせた相手には全段ヒットするので、連続技に使えないということはない。

攻め込む手段として使う場合は、1 or 2発目で止めて、しゃがみパンチ、C 攻撃、投げ、当て身（さばき）などに連係させるのが基本。たまに→Bまで出したり、一端ガードして様子を見たりと、変化を持たせていこう。

→B、→A、→Bという変わった組み合わせのラッシュ攻撃もある。これは1発目が打ち上げ技になっていて、大技に対する反撃として使える。出るのが遅いので大振りな技にしか間に合わないのだが。

→→A、←Bと←B、AB の2つのラッシュ攻撃は、特殊技の項で解説しているので、そちらの方を見て欲しい。

→Bがカウンターヒットしたら…

発目の→Aを空振りすれば…

立ちパンチからの連続技が決まる

技コマンド表

●特殊技	
殺拳陰打	相手の中段パンチ攻撃に対し←+A
殺拳陰蹴	相手の立ちパンチ攻撃に対し←+A
露払い	さばき中にA
轟閃	A+B
白波	←+B
双掌弾	→→+A
双掌槍突脚	双掌弾後←+B
草薙	双掌弾後↓+B
飛槍	→→+B

●投げ技	
持ち回し前落とし	→+C
●ダウン攻撃	
甲割り	↘+AorB
●必殺技	
藤堂流 重ね当て	↓↘→+A
藤堂流 雷咆吼	↓↙←+A
●超必殺技	
藤堂流 秘伝超重ね当て	←→↘↓↙←+A

ラッシュ攻撃一覧表

- →A、→B
- →A、→A、→B
- →A、→A、→C
- →B、→A、→B
- →B、→A、→C
- →B、→B
- →→A、←B
- →→A、↓B
- ←B、AB

藤堂香澄
攻略・解析／ジェイケイ

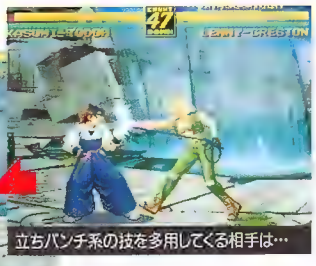
特殊技

殺拳陰打・殺掌陰蹴

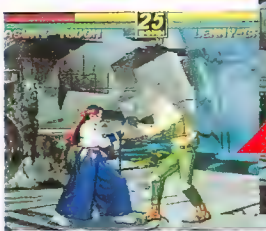
香澄には2種類の当て身技があるのだが、コマンドは同じで、相手の出した技によって変化するようになっている。中段パンチを当て身すると殺拳陰打に、立ち（上段）パンチを当て身すると殺掌陰蹴になるのだ。

上～中段を攻撃するパンチ系の技なら、ラッシュ攻撃や特殊技なども当て身できるぞ。ロディやレニィの武器攻撃も当て身可能だ。

狙いやすいのは、パンチのラッシュ攻撃を中心に攻めてくる相手。この場合は殺掌陰蹴になる。これが決まると相手をよろけさせるので、さらに攻撃を加えることが可能だ。殺拳陰打の方は追い打ち攻撃しか入らない。ちなみに、コマンドの←はレバー入れっ放しでOKなので覚えておこう。



立ちパンチ系の技を多用してくる相手は…



殺掌陰蹴からの連続技で大打撃を与えてやろう

露払い

さばきで相手を通過した時に出せる技。ガード不能で威力も結構ある。ただし、ほぼ密着状態からさばきをする必要があるので、使える場面は限られてしまう。相手の起き上がりを狙うといいだろう。

轟閃

香澄の技にしてはリーチが非常に長く、出るのも早い。中間距離での牽制や、反撃用の技として使えるぞ。ただし、ややスキがあるので空振りはしないように。

香澄の影に注目。踏み込むのでリーチが長い

白波

単発ではイマイチだが、追加コマンド（A＋B）の轟閃と合わせて使えば強力。2発ヒットすれば威力もあるし、1発目で少し前に進むため、多少離れていても2発目だけは届いてくれる。地上戦の要となる技の1つだ。

白波が空振りしても…

2発目の轟閃（と同じ技）が相手を襲う

双掌弾

この技単体では、スキが大きく威力もないうえ、通常ヒットではダウンを奪えない。必ず双掌槍突脚とセットで使うようにしよう。

双掌槍突脚

双掌弾がヒットすれば連続でヒットする打ち上げ技。ヒット後は空中連続技のチャンスだ。よろけさせたあとや、大技をガードしたあとに使っていくといい。立ち、しゃがみガードともに可能だが、スキは小さく、反撃は受けない。

打ち上げ技である双掌槍突脚につないでいこう

双掌弾は単発では使わずに、

草薙

下段攻撃なのだが、双掌槍突脚が中段でないせいもあり、ばれているとガードされやすい。双掌弾からつながりにくく、スキも大きいので多用する技ではない。

飛槍

かなりの距離を移動するので、遠距離からの奇襲として使えなくもないが、出るのが遅く、ガードされると反撃確定なのでイマイチ。

必殺技

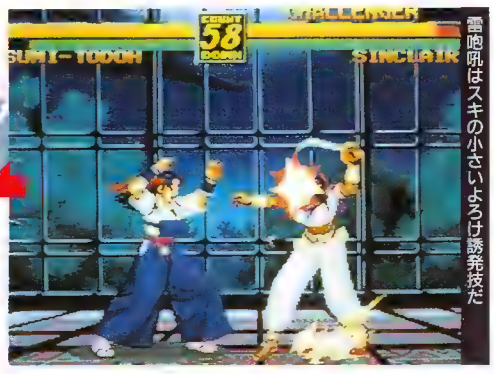
藤堂流　重ね当て

判定が大きく威力もなかなか。牽制や空中連続技に使っていける。牽制に使う場合は、空振りしたり、近距離でガードされると反撃を受けるので、先端がギリギリ当たるぐらいの間合いで出していこう。

こんな感じで当てれば、ガードされても反撃を受けにくい

藤堂流　雷咆吼

中段判定でスキが小さいのが利点。ガードされても一瞬先に動けるのだ。通常ヒット時は相手をよろけさせるので、そこに→B、→A、→Bなどで追い討ちが可能。出るのが遅いので、相手の起き上がりに重ねるのが無難な使い方だ。



雷咆吼はスキの小さいよろけ誘発技だ

ヒット後は多少遠くても→Bが決まるぞ

超必殺技

藤堂流　秘伝超重ね当て

コマンドのAボタンを押しっ放しにするとためることができ、ため時間に比例して威力も上昇する。

ただし、ため過ぎると技を出さずに転んでしまい、気力もなくなってしまうので注意。肝心の使い道だが、出るのが遅く、モーションが大きくばれやすいので、確実に決められるパターンはない。

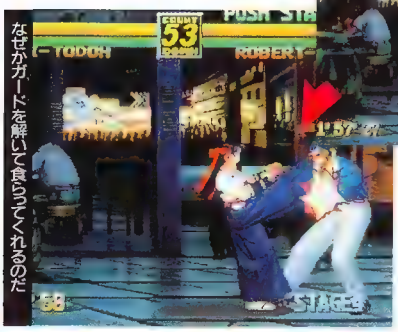
攻略するには多彩な戦法が必要やるべきことを覚えて攻撃しよう

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝

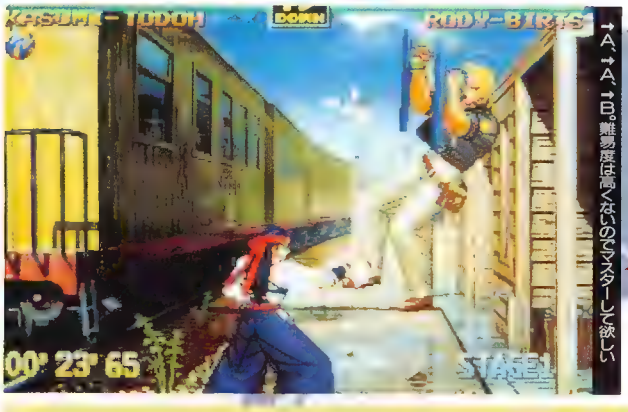
対CPU戦攻略

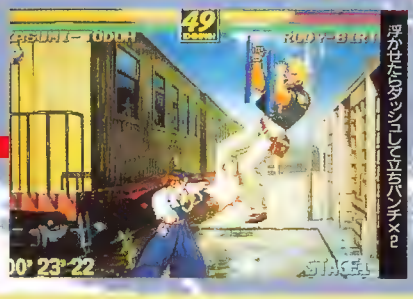
基本戦法

前半に出てくるキャラに有効な戦法として、ダウンさせたあとに双掌槍突脚を重ねるというパターンがある。1発目をガードされても、2発目だけヒットすることが多いのだ。浮いた相手に空中連続技を決めてやろう。



後半のキャラに対しては、特に基本パターンというものはない。というわけで、連続技の解説を少し紹介。双掌槍突脚で浮かせたあとは、重ね当てがお手軽だが、ダッシュして近距離立ちパンチ×2、→A、→A、→B→追い打ち



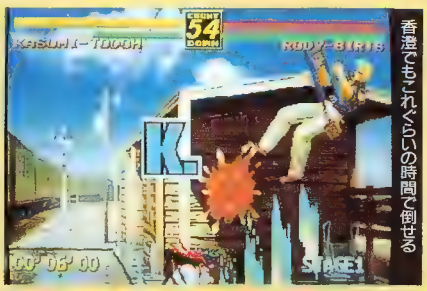


攻撃が、（慣れれば）簡単な割にダメージが大きいのでおすすめ。攻略部分の補足になるが、対カーマン&リョウでの→B→重ね当ては、やや難しいが→B、→A（空振り）→近距離立ちパンチ×2→→A、→A、→B→追い打ち攻撃に変えればダメージが増えるぞ。

対CPU戦タイムアタック

最初に書いておくが、以下のパターンの白波、ABと連続技、轟閃のあとは、追い打ち攻撃を必ず入れるように。

ロディは開幕双掌槍突脚→近距離立ちパンチ×2→重ね当て、起き上がりに双掌槍突脚→重ね当てでK・O。対レニィの開幕は一端ガード。そのあと（ダッシュして）白波、ABから、双掌槍突脚→重ね当てを2セット。



刃は、轟閃を白波、ABにすれば早くなるが、危険を伴う。ロバートは開幕轟閃から、双掌槍突脚→近距離立ちパンチ→重ね当てを2セット。2回目は立ちパンチを省く。

王は、頭突進の硬直に→B、→A（空振り）→近距離立ちパンチ→重ね当てを2セット。カーマンだが、起き上がりを直後を投げようとすると足払いを誘えるので、すぐにしゃがみガードして→B、→A、→Bなどを入れる。投げが早いと起き上がりキックを出されるので注意。

シンクレア、ワイラーに対しては、追い打ち攻撃のあとすぐに小ジャンプで跳び込んでパターンを繰り返そう。

リョウは立ちパンチが当たったら少し挑発、ダッシュから追い打ち、立ちパンチ連打。だいたいこんな感じだが、激烈に運がよくないと4分は切れない。もっといいパターンがあると思うので色々と試して欲しい（スマン）。

キャラ別対CPU戦攻略

ここでは、出現する順番にそってキャラ別に攻略していこう。

●ロディは全然ガードしないので、適当に技を当てるだけで勝つことができる。間合いが近いと立ちパンチなどを出してくるので、遠めから白波、ABでダウンさせて基本戦法に移行するといい。

●レニィもロディ同様ガードが甘い。白波、ABから基本戦法で問題ない。長くて振りの遅いムチ攻撃に殺掌陰蹴を狙うのもいいだろう。

●刃に対しては、バックステップで離れ、歩いてくるところに轟閃の先端が当たるように出す。ヒットしたらダッシュから追い打ち攻撃を当て、バックステップから繰り返し。ガードされたら立ちガードで様子を見て、歩いてくるようなら再び轟閃だ。たまに暴発する真空斬首刀と不破流竜巻蹴りは、立ちガードしたあと、前者には白波、ABで。後者には立ち直りに双掌槍突脚からの連続技で反撃しよう。

●ロバートには基本戦法が有効。最初は轟閃の先端を当ててダウンを奪うといい。

●王に対しては、中間距離でしゃがみガードして頭突進を誘い、これを立ちガードして白波、ABで反撃しよう。たまに足払いにつなげてくるので、立ちガード後はひとまずしゃがみガードし、足払いを出さないのを確認してから技を出すように。足払いをガードしたあとも反撃可能だ。

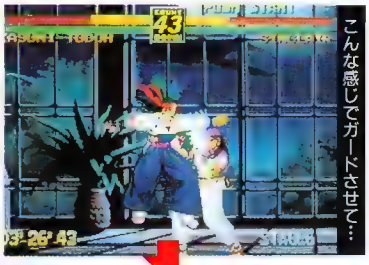
●シンクレアに対しては、跳び込んでジャンプパンチの1段目を低い打点でガードさせ、着地で投げるパターンが有効。投げを入力したあとにしゃがみガードしていれば、足払いで投げを回避されてもガードできる。スキに双掌槍突脚からの連続技が決まるぞ。

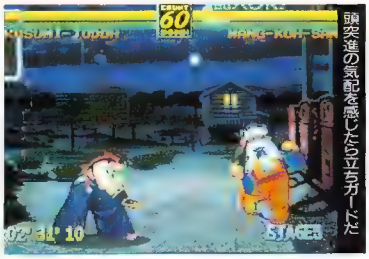
●カーマンに対しては立ちガードで待ち、技のスキに反撃していこう。突進パンチと2段蹴りは→B重ね当てで反撃し、しゃがみキックは反応してしゃがみガードしたあと、→B、→A、→Bで反撃できる（空振り時も同様）。歩いてきたら轟閃で追い払おう。

●ワイラーは、まずバックステップで離れてから跳び込み、ジャンプC攻撃を低めの打点でガードさせる。そのあと一瞬しゃがみガードして中段技を誘い、すぐに立ちガードして白波、ABで反撃しよう。しゃがむ時間は、技を出してこなかったら短かく、技を食らったら長いということ。これは慣れるしかない。

●最後のリョウだが、こいつに対してはギリギリ当たらない間合いでの遠距離立ちパンチ連発が有効。しつこく続けていると、そのうちカウンターヒットして4発ぐらい当たる。レバーを←に入れっ放しにすれば当て身になることもあるぞ。

ダウンさせたら、挑発して気力を減らそう。ゼロにすれば、飛燕疾風脚を反応して立ちガードしたあと→B↓重ね当てで反撃できるし、龍虎乱舞の危険性もなくなる。





タイミング重視の連続技が多いすべて当たれば大ダメージ確定!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 TM

連続技&対人戦

●しゃがみパンチ（カウンターヒット）、→A、→A、→B↓追い打ち攻撃

通常ヒットではダウンしない技でも、カウンターでヒットするとダウンを奪える（浮かせることができる）ことを利用した連続技。1発目は中段キックや藤堂流　雷咆吼でも代用できる。

決めるコツというものは特になく、1発目からすぐにラッシュ攻撃を出せばいいだけ。必要なのはカウンターヒットに対する素早い反応だ。相手キャラにもよるが、素早く反応すれば→B、→A、→Bでも間に合うぞ。ダッシュからの追い打ち攻撃も忘れずに入れよう。

反応すればラッシュ攻撃で拾うことができる

カウンターでヒットしたら…

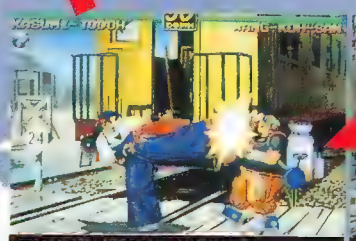
●殺掌陰蹴↓→B、→A、→B↓追い打ち攻撃

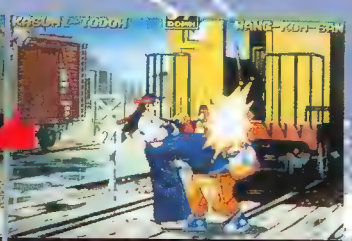
当て身技の殺掌陰蹴からの連続技。→Bは少しだけ前に歩いてから出そう。よろけた相手にギリギリ間に合うぞ。これで相手は浮くので、落ちてくるところに→A、→Bと当てていこう。つなぎのタイミングを遅らせないと空振りしてしまうので注意。

タイミングは難しいが、→B、→A、遠距離立ちパンチ↓轟閃とつなぐことも可能。→Aをできるだけ高い位置で当てるのがコツだ。

パンチで拾う。このあと轟閃が当たるぞ

そして2発目をここらで当てて


見逃さずに追撃だ。まずは→B、

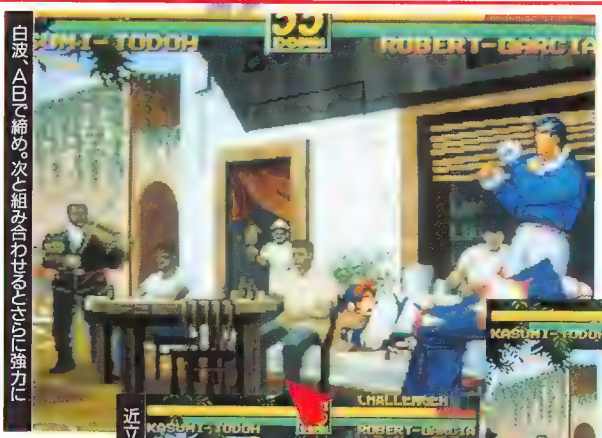

殺掌陰蹴が決まったなら、

●双掌槍突脚↓藤堂流　雷咆吼↓近距離立ちパンチ↓白波、AB

画面端限定の連続技。双掌槍突脚で浮かせたら、できるだけ高い位置で藤堂流　雷咆吼を当てよう。双掌槍突脚の直後に出せばいいキャラもいるが、一瞬遅らせないと当たらないキャラ（ロバート、レニィなど）もいるので注意。

白波からのABはしっかり狙って出すように。相手キャラによっては、白波→遠距離立ちパンチ→轟閃でも入る。

ロディやワイラーには、画面端で双掌槍突脚で浮かせて、白波↓白波↓近距離立ちパンチ→白波、ABという連続技も可能だ。


白波、ABで締め。次と組み合わせるとさらに強力に

近立ちパンチで拾って…

この高さで轟咆吼を当てたあと…

画面端限定。双掌槍突脚で浮かせて…

藤堂香澄 連続技&対人戦

●中段キック（よろけ）→小ジャンプパンチ→近距離立ちパンチ→双掌槍突脚→近距離立ちパンチ×2→→B、→A、→B→追い打ち攻撃

しゃがみガードしている相手をよろけさせてからの強力連続技。1発目は密着しての藤堂流 雷咆吼でもOKだ。2回目の立ちパンチは、香澄やカーマンなどには3発に増やすこともできる。

小ジャンプパンチは、少し早めに出すことで2段当てることができる。近距離立ちパンチ→双掌槍突脚は、少し早めのタイミングで入力していけば出せるぞ。

浮かせたあとはダッシュして立ちパンチを2発。これの当て方が難しく、2発目がギリギリ高い位置で当たらないと→Bにつながらないのだ。しかも、相手キャラによってタイミングが変わってくる。ダメージは減るが、ラッシュ攻撃を→A、→A、→Bに変えたほうが確実ではある。

中段キックでよろけた！ 大チャンスだ!!

小ジャンプパンチが間に合う。これがポイント

立ちパンチの2発目をここで当てれば…

→B始動のラッシュ攻撃が全段ヒットするのだ

ワンポイント対人戦攻略

香澄は全体的に技のリーチが短めなのだが、ダッシュ、バックステップが素早いので、前後に動き回りつつ技を出し、相手に的を絞らせないようにしていこう。うまく相手をダウンさせたら、起き上がりを攻めて接近戦に持ち込むのだ。

地上戦で使っていく技は、轟閃、白波→AB、しゃがみ途中キック、重ね当てなど。相手の技が届かない間合いにバックステップで退避し、スキをみてダッシュから技を出すなどの工夫をしていこう。

起き上がりの攻め方だが、基本は中段キックと投げの2択。その他、藤堂流 雷咆吼を重ねるのもいい。ガードされても轟閃などを出せば押さえ込めるぞ。起き上がりキックに対しては、ガードして→Bで反撃するか、垂直小ジャンプC攻撃で回避しつつ攻撃するといい。

また、藤堂流 重ね当てを重ねれば、起き上がりキックを出されても相討ちになるぞ。

それ以外の攻める方法としては、判定の強いジャンプC攻撃で跳び込む、さばきを出す、→A、→Aで突っ込む、などがある。これらの技のあとは、C攻撃やしゃがみパンチを出したり、反撃に対して当て身（さばき）を狙うといいだろう。

嫌な間合いではとりあえず離脱、そのあと奇襲だ

ダッシュからラッシュ攻撃で攻め込もう

起き攻めを食らっても重ね当ては残ってくれる

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝

技性能解説

強い技や攻撃パターンは他のキャラより ちょっと少ない

不破刃

攻略・解析／ジェイケイ

通常技

通常技には「これだ！」という技こそないが、使えるものは立ちパンチ、立ちキック、中段キック、C攻撃、しゃがみ途中パンチ、ジャンプC攻撃と、結構多くなっている。

立ちパンチは出るのが早いので、接近戦で役に立つ。

立ちキックはリーチがそこそこあり、判定も強いので牽制に使っていける。

ペシペシと牽制しよう

中段キックは当然中段攻撃で、出るのが早い。やはり接近戦で有効。

C攻撃は打ち上げ技で、出るのは遅いもののリーチが長く、ガードさせれば反撃を受けにくいのが魅力だ。

しゃがみ途中パンチは一応下段攻撃。カウンターでヒットするとよろけさせるので、頭突きなどがつながる。

ジャンプC攻撃は、出したあとダウン状態になる変わった技。この技のあと、起き上がりキックを出したり、起き上がり直後に頭突きや投げを狙うといった戦法がある。

寝パンチは判定も強いぞ

ジェイケイのおすすめラッシュ攻撃

まず、基本である→A、→A、→B、→Bから。これは、相手を浮かせたあとに決める技に適している。最後の→Bは追い打ち攻撃（竜巻蹴り）になるのだが、これを使うなら開脚踵落としや通常追い打ち攻撃の方がいい。基本的に3発目までを使っていこう。

空中連続技としてお手軽で強力だ

また、攻め込む手段としても使うことができる。途中で止めて他の技に連係させたり、3発目まで出し切って相手の反撃を潰すなど、バリエーションは豊富だ。ただ、3発目をガードされると反撃を受けることがある。

次に→B、→B。これは→A、→A、→B、→Bの3発目以降をいきなり出すもの。やはり2発目の竜巻蹴りはダメ技なので、→Bの側転蹴りを単発で使おう。この技は移動距離が長く、スピード、判定もなかなか。遠距離で相手の出鼻をくじくように使っていくと有効だ。

もう1つ使えるのがしゃがみ途中キック、パンチ。1発目の足払いは非常にリーチが長く、下段攻撃なので、対人戦で超有効だ。遠めでガードされると2発目が空振りしやすいので、ガードされたら2発目を出さないようにしよう。

リーチの長〜い下段攻撃であるしゃがみ途中キックから…

アッパー。超使えるよ、これ

一応、しゃがみ途中パンチ、キックというラッシュ攻撃もある。下段→下段で、ちゃんと連続でつながるという使える技なのだが、非常に出しにくいのが難点。はっきりいって、狙って出すのは無理。

特殊技

ボディー突き

出るのが早い打ち上げ技。相手に攻め込まれたときに、割り込ませるのに使える。また、対空技としても機能する。

間合いによっては天誅落が間に合う

対空ボディー突きのあとは…

側退撃

一応中段攻撃で、やはり攻められたときの回避手段として使える。

ただし、ガードされると反撃を受けるので乱用は禁物だ。これも対空技として強力なので覚えておこう。

頭突き

リーチがそこそこある、中段判定の打ち上げ技。ガードされると反撃されやすいものの、相手の技のスキやよろけさせたところに当てたり、攻めの連係に組み込むなど、使い道の多い技なので、確実に出せるようにしておきたい。

不破流竜巻蹴り

スキが大きいので通常は使いにくい。追い打ち攻撃として使えるのだが、その性能もイマイチ。しゃがみ途中キック、パンチを当てたあとに狙えるが、素早く起きられると回避されてしまう。

なぜ頭突きで浮くかは謎

竜巻でゴー。回避されたらピンチだが

しゃがみ途中B、Aから…

開脚踵落とし

これも追い打ち攻撃用の技。出るのが非常に早く決めやすいのだが（投げからも間に合う）、リョウ、香澄、カーマン、王には決めたあと反撃を受けてしまう。この4人にはとどめ専用で使うように。

反撃される。忘れないように

2段ジャンプ

技名通りの技（？）。イマイチ使い道がない。対CPU戦で追い詰められたときに跳び越して逃げるぐらいか？

相手によっては決めたあとに…

天誅落

威力が高くスキも小さいのだが、出るまでに時間がかかるので特定の場面（空中連続技のあと）でしか使えない。これも起き上がりが超早い相手には回避されてしまう。起き上がりの遅いCPUに対しては多用しても構わないが。

必殺技

流影陣

飛び道具跳ね返し技。出るまでが早く、持続時間も長めなのでかなり跳ね返しやすい。対突進技用としても使えるぞ。

ここまで迫っていてもOK

真空斬首刀

素早く突進するので、遠い間合いでの空中連続技や、技の空振りに決めるのに使える。スキは大きいので注意。

猛牛流投陣

スキのない技はキャッチするのも手だ

忍隠れ

姿を消す技。一定時間経つか、攻撃を食らうと元に戻る。出した直後から動けるようになる前までは無敵。ただし、一瞬だけスキがある。離れている時や転ばせたあとに消えるのが無難だ。

当て身投げ。足元を攻撃する技以外ならジャンプ攻撃や必殺技なども取ることができ、出始めにスキがないので結構使いやすい。ただし、ダメージのほうは控え目で、外してしまうとスキだらけ。使いどころを考える必要がある

超必殺技

闘神翔

出始めに無敵時間があるのだが、攻撃判定が出るまでが遅く、ヒットしないと反撃されてしまう。突進技を返すのに使おう。その他、バクチ性は高いが、起き上がりに出してみるのもいい。

こんな状況で返せれば、パピーン、アルティメットKO!!

技コマンド表

●特殊技	
ボディー突き	←+A
側退撃	←+B
頭突き	→→+A
不破流竜巻蹴り	→→+B
開脚踵落とし	A+B
2段ジャンプ	ジャンプ中へorトorノ
天誅落	敵ダウン時↓↑+A
●投げ技	
天逆投	→+C

●追い打ち攻撃	
転身弾	↘+AorB
●必殺技	
流影陣	↓↘→+A
真空斬首刀	↓↙←+A
猛牛流投陣	→←↙↓↘→+C
忍隠れ	↓←↙+B
●超必殺技	
闘神翔	↓↓+C

ラッシュ攻撃一覧表

- →A、→B、→B
- →A、→A、→C
- →A、→A、→B、→B
- →B、→B
- しゃがみ途中A、↓B
- しゃがみ途中B、A

相手をうまく浮かせたらとりあえず空中連続技につなげろ

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝

対CPU戦攻略

基本戦法

対CPU戦では、相手がスキのある技を出してくるのを待ち（もしくは誘い）、それをガードしたあと、頭突きやボディー突きで反撃していくのが基本となる。

頭突きやボディー突きがヒットすると相手は浮くので、そこに→A、→A、→B↓天誅落（開脚踵落とし）の連続技を決めよう。これだけでゲージ半分以上の体力を奪うことができるぞ。頭突きと空中連続技は確実にマスターしておこう。

その他、カーマン、香澄、シンクレアの3人に有効なパターンがある。

追い打ち攻撃の開脚踵落としを決めたあと、起き上がりを投げようとすると（レバー→+C連打でOK）、CPUはそれを防ごうとして足払いを出してくることが多い。そこで投げを入力したあと、すぐにしゃがみガードしてみよう。前述の3人が相手なら、足払いに対してガードが間に合うのだ。技のスキに頭突きから連続技が決まるぞ。

硬直が解け次第投げを狙おう

連続技から開脚踵落とし、

すぐにしゃがみガードすれば足払いを出されてもOK

頭突きで反撃しよう

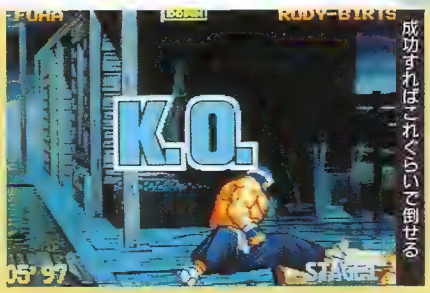
闘神翔が出せる状態なら、投げ→闘神翔とすれば、足払いに当てることができる。

足払いガード後や（頭突き→連続技）、投げが入ったあとは、開脚踵落としで追い打ちすれば、繰り返しでパターンになる。これを以下投げパターンと表記する。

対CPU戦タイムアタック

最初の2人（ロディ、ロバート）は、ガードが甘いので速攻で倒すことができる。

まずはスタート直後に頭突き↓→A、→A、→B↓天誅落の連続技を決めよう。さらに、硬直が解けた直後に頭突きを出し、前進してボディー突きを当てて、開脚踵落としを決めればK・Oだ。2回目の頭突きをガードされたら、当たるまで頭突きを連発しよう。ほとんどの場合、2発目を食らってくれるぞ。



成功すればこれぐらいで倒せる

カーマンもスタート直後の頭突きがヒットしやすい。ガードされたらヒットするまで頭突き連発だ。うまく頭突きが当たったら、→A、→A、→B↓開脚踵落としから投げパターンを狙おう。投げが決まったら開脚踵落としで、足払いをガードしたら頭突き↓ボディー突き↓開脚踵落としでK・Oできる。

気合いで頭突きを当てたい

香澄も対カーマンと同じパターンで。頭突きがヒットしないこともあるが、当たれば大きいので狙う価値はあるぞ。

シンクレアに対しては、バックステップせずに、スタート直後に跳び込んでもいい。

リョウは中段パンチの空振りに決める技がポイント。最初は→A、→A、→B↓天誅落、次は素早く反応して（半分先読み）頭突きを当て、→A、→A、→B↓開脚踵落としでつなげばK・Oできるぞ。

外れたら最初からやり直す？

不破 刃 対CPU戦攻略

●ロディは1人目だけあって、適当に技を当てれば大抵食らってくれる。

●ロバートもロディ同様ガードが甘い。浮かせてからの連続技を練習するといいだろう。

●カーマンに対しては、立ちガードして待ち、技のスキに反撃していこう。突進パンチや2段蹴りには頭突きで、しゃがみキック空振りには（当たりそうならしゃがみガード後）ダッシュから頭突きで反撃し、連続技を決めよう。開脚踵落としにつないで投げパターンに移行してもいい。

頭突きから連続技が決まるぞ

●香澄に対しては、まずバックステップで間合いを離し、ジャンプパンチで跳び込んで着地で投げを狙おう。この投げのあとは、投げパターンの要領でしゃがみガードするように。1回投げが決まるか、足払いをガードできれば（頭突き→連続技、開脚踵落としから投げパターンでOKだ。

このあと投げパターンに

●王は→A、→A、→Bのラッシュ攻撃（→天誅落）をよく食らってくれる。1発目は空振りしても構わないので、スタート直後から出していこう。画面端に追い詰めたら、天誅落を決めずにダウン中の相手を跳び越し、反対側に回るようにしよう。

開幕からラッシュ攻撃で

●シンクレアに対しては、バックステップで間合いを離し、ジャンプパンチで跳び込もう。すると、ガード後に回転剣攻撃や大振りの斬りを出してくるので、あらかじめ立ちガードしておき、頭突きで反撃、連続技を決めよう。そのあとは開脚踵落としでから投げパターンでいい。

誘えたらやはり頭突きだ

●レニィには、バックステップで画面端まで後退し、立ちガードで待とう。反撃のチャンスは、2種類の突進技（タックル、両手突き）をガードしたあと。ボディー突きで反撃すれば連続技が決まるぞ。また、バク転蹴りや立ちキックに真空斬首刀で反撃することもできる。スキをみて挑発しておけば完璧だ。

突進技をガードしたら反撃を

●ワイラーはシンクレアと同じパターンで。ワイラーはジャンプパンチをガードすると、素早い横振りパンチや2回当たるアッパーを出してくる。横振りパンチはボディー突き（かなり早め）→連続技で、アッパーは真空斬首刀→天誅落で反撃しよう。

技を出すのでガード後反撃だ

●ラスボスのリョウは、しゃがみガードして待ち、近づいてきたら立ちガードに切り替えると、中段パンチを空振りさせることができるので、そこに→A、→A、→B→天誅落を決めよう。立ちガードする間合いは写真を参照のこと。

突進下段パンチを出すこともあるが、これはガードすれば頭突き→連続技が入るぞ。

龍虎乱舞対策として、天誅落を省くなどで相手の体力を調節し、ヒートモードにさせないようにすれば万事OKだ。

これをガードさせると…

これぐらいの間合いになると中段パンチを出すので…

立ちガードに切り替えて空振りさせ、スキにラッシュ攻撃を決めよう

基本連続技以外の連続技は タイミング重視の 技が多い

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 TM

連続技&対人戦

●頭突き↓→A、A、→B↓追い打ち攻撃

刃の基本ともいえる連続技。浮かせる技は、打ち上げ技である頭突きやボディー突きの他、立ちパンチ（キック）や→AなどをカウンターでヒットさせてもOKだ。

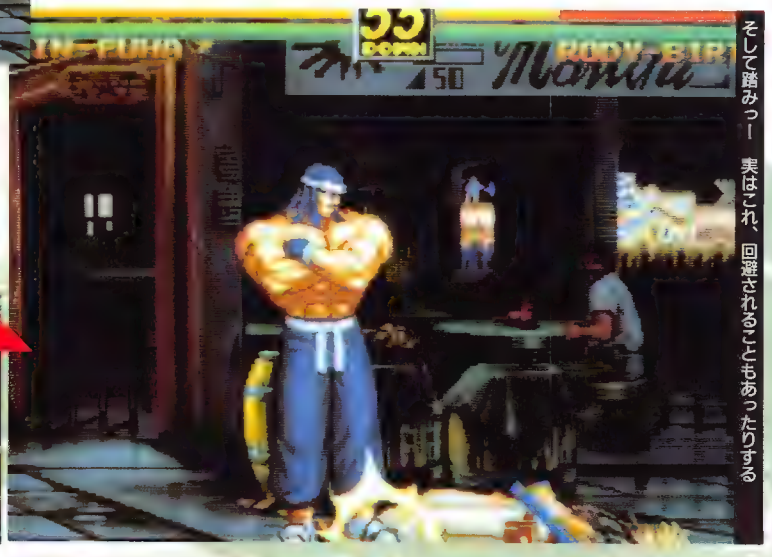
浮かせたあとのラッシュ攻撃は、間合いが遠いようなら、前に歩いてから出すように。1発目を当てた位置が低すぎない限り、普通に出していけば3発目まで当たる。この3発目は2回（ワイラーには3回）ヒットするぞ。

追い打ち攻撃だが、よっぽど早く起き上がられない限り天誅落が間に合う。これを避ける相手には、通常追い打ち攻撃か開脚踵落としを使おう。開脚踵落としは、相手キャラによって反撃を受けてしまうので注意が必要だが（特殊技の項を参照）。

相手を浮かせたら…

ピシ、ピシ、

ゴスゴス…


そして踏みっー　実はこれ、回避されることもあったりする

●C攻撃、→B↓追い打ち攻撃

打ち上げ技であるC攻撃は、リーチの長さを活かして、遠めの間合いから使っていくことが多い。この間合いだと、浮かせたあとにラッシュ攻撃が届かないことが多いのだ。

というわけで、C攻撃のあとは→Bを当てるようにしよう。そのあとの追い打ち攻撃は1つ目の連続技と同じだ。

C攻撃で浮かせたときは…

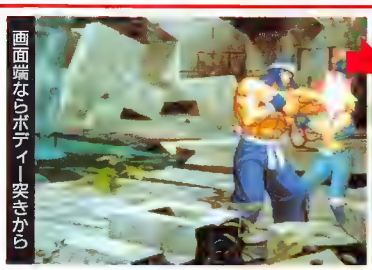
→Bを単発で当てるように

●ボディー突き↓闘神翔

超必殺技を組み込んでみたもの。画面端限定だ。

ボディー突きは、刃に対してのみカウンターで当てる必要があるが、その他のキャラには通常ヒットでOK。これが当たったら、直後に闘神翔を出せば浮いた相手に決めることができるぞ。

その他、画面端に追い詰めてボディー突き（カウンターヒット）↓流影陣↓流影陣というへなちょこ連続技もある。ロディぐらいにしか決まらないんだけど。


画面端ならボディー突きから

バンザイが連続技に

連続技

こいつがカウンターヒットすれば…

●ボディー突き（カウンターヒット）↓ボディー突き↓ボディー突き↓→A、→A、→B↓追い打ち攻撃

至近距離でボディー突きがヒットしたあとに決めることのできる連続技。ロバート、ロディ、香澄、王、カーマンに入るのを確認した。

浮かせたあとのボディー突きは、ダッシュで真下にもぐり込み、手の先がギリギリでカスるような感じで、戻り際を当てよう。これさえうまく当てれば、あとは間を置かずに技を出していけばいい。

→A、→A、→B↓追い打ち攻撃の部分を、真空斬首刀↓追い打ち攻撃に変えることもできる。これは、王、レニイ、シンクレア、ワイラー以外に決まるのを確認した。

背中辺りでまず1発当てて…

さらにもう1発。

最後は→Aで拾ってラッシュ攻撃だ

対人戦ワンポイント攻略

刃の基本戦法は大きく分けて2つある。中間距離からの牽制＋2択と、接近戦に持ち込んでの攻めだ。

中間距離では、判定の強い立ちキックで牽制しつつ、しゃがみ途中キック、パンチと頭突きを使ってガード段を揺さぶっていこう。

ダメージは頭突き（＋連続技）の方が大きいのだが、ガードされると反撃されてしまう。相手も立ちガードを中心にしていると思うので、しゃがみ途中キック、パンチを多用していこう。

対人戦での要ともいえる技だ

ちなみに、しゃがみガードに頭突きを当てると相手はよろけるので、そこにもう一度頭突きを当てれば浮かすことができるぞ。

接近戦を挑む場合は、まず→A、→A（→B）のラッシュ攻撃で接近しよう。ダッシュから出すのもいいぞ。

このラッシュ攻撃を1or2発目で止めたあと、中段キックや立ちパンチなどの出が早い技を出して、相手の技を潰してやろう。たまに猛牛流投陣や→Bを出したりすれば、相手も手を出しにくくなるはずだ。ガードで様子見を混ぜていくのもいい。

当て身を狙うのもなかなかよい

ラッシュを2発目で止めて…

その他、忍隠れで消えてから技を出すのも楽しい。しゃがみ途中キック、パンチや頭突きの他、ジャンプC攻撃で倒れてみるのもいい。

また、消えたまま接近すると相手は反撃したくなる（と思う）ので、→A、→A、→Bを出しきるのも有効。消えた直後に攻撃してくる相手には、忍隠れ↓猛牛流投陣がいい感じで決まるぞ。

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 技性能解説

剣による攻撃がメイン 強い技&パターン だけを使おう!

通常技

近距離で使えるのが立ちパンチ。一応連打は効くのだが、しゃがまれると当たらないキャラがいるので使いづらい。だが、シンクレアには近距離で頼れる技が他にないので、この技を使うしかない。

中段パンチは剣を横に伸ばすのでリーチは激長いのだが、その分、技を出したあとの硬直も長かったりする。遠距離から剣の先端を当てるように出し、チクチクと牽制するといいだろう。

ただし、相手キャラによっては剣の先端をガードさせたとしても反撃が間に合ってしまうので、使いやすいとはいえない。

リーチのある中段パンチだが

実は反撃される。相手に注意

C攻撃は中段パンチよりもリーチは短いのだが、硬直も少なめ。この技が届く間合いであれば中段パンチではなくこちらで牽制しよう。

しゃがみ途中パンチはノーマルヒットでもダウンを奪える。しかもリーチが長めなので、遠距離からチクチク牽制したあとにダッシュで接近して出すといいだろう。

これに対して、絶対出しちゃいけないのがしゃがみパンチ。硬直が長くて出るのが遅いのだ。使うならしゃがみ途中パンチ。

モリスケのおすすめ(?)ラッシュ攻撃

シンクレアのラッシュ攻撃は、はっきりいって使いどころが難しい。一応、2種類あるので詳しく紹介していこう。

まず、→A、←Bは前進しながら2回斬ったあと、スイッチバックソードに変化する。最初に2回斬るがどちらも中段ではないので使えず、スイッチバックソードに変化したとしても特に意味はない。

→A、Bは2回斬ったあとに立ちキックへと変化する。

前進しながらザクッと一発…

もう一発。2発目が当たるとよろめき…

立ち日攻撃へ。余り使えないゾ

ちなみに立ちキックは中段ではない。

この2つのラッシュ攻撃は下段に変化しないので、相手側は立ちガードしていればすべて防ぐことができる。しかも硬直が超長いので、連続技を叩き込まれる恐れさえあるのだ。

シンクレアはラッシュ攻撃を使わない方が身のため、ということが分かってもらえただろうか?

シンクレア

攻略・解析／モリスケ

特殊技

ターニング・エッジ

この技はシンクレアの切り札というべき技。リーチは極端に短いものの、その破壊力には目を見張るものがある。実は相手に3回決めるだけでKO寸前まで追い込めるのだ。

しかも、硬直時間が少ないのでガードされても反撃を受けず、相手を浮かせることができるので空中連続技につなげることもできる。相手の起き上がりに重ねたり、ダッシュで急接近してから使うと効果的だぞ。

二発目で浮かせる。破壊力アリ

一発目でよろけさせて…

スイッチバックソード

この技は2段技になっており、1発目が相手にヒットするとよろけさせて、2発目が連続技になる。ただし、1発目はしゃがまれると当たらないキャラが多く、中段技でもない。ガードされたり空振ってしまうと、2発目の硬直はかなり長いので凄まじい連続技をもらいかねない。無理して使う必要はないだろう。

リーチは長いんだけどねえ…

ターニング・スタップ

後退しながら剣を前に突き出し、振り回す特殊な技。密着状態から出しても相手に当たらないので、画面端に追い込まれた時に使う程度の技。

一応対空技として使えるが、当たらないことが多い。CPU戦では非常に使える技なのだが。

必殺技

ビジョンカッター

相手の頭上に5本の刀を造りだし、降らせるという荒技。出るまでに時間がかかり、途中で攻撃されてしまうと剣が消えてしまう。

C攻撃などでダウンを奪ったあとに出して、起き上がりに重ねる使い方が有効。

相手の頭上へ大きく跳び上がり…

剣を造り出すのだが…

簡単に潰される。遅スギだ

回転剣攻撃

『龍虎の拳』に登場したリー・パイロンを思い出させる必殺技。つながりは無いだろうけど。

使い方としては、空中連続技に組み込むのが適している。地上戦で使っても、ガードされて反撃を受けるのがオチ。ただし、宙に浮いているので足払い系の攻撃を避けつつヒットさせることも可能。読み切った時だけ狙おう。

ダイブソード

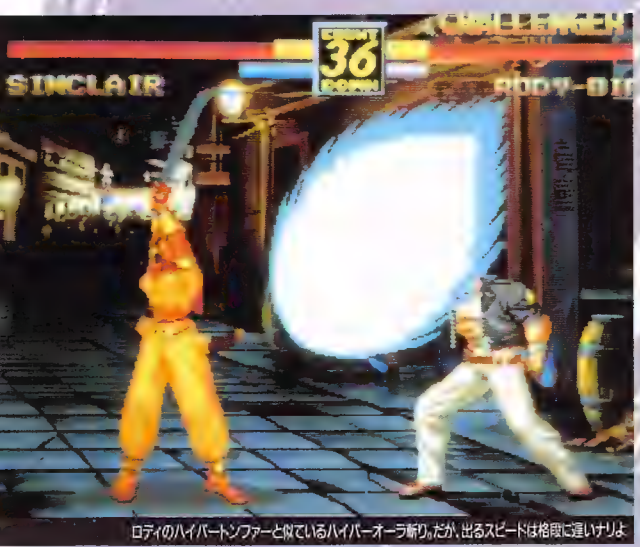
一度高く跳び上がり、剣を下に向けて降ってくる中段技。相手にヒットするとよろめかせることができ、さらに攻撃を出せるのでダイブソード→ジャンプ攻撃が連続技になる。また、この技はダウンしてジャンプパンチがつながる

ザクッと攻撃。再び跳ぶので…

超必殺技

ハイパーオーラ斬り

ロディのハイパートンファーに似ている技で、もちろんガード不能。ロディと違うところは、技の出る速度。はっきり言って遅すぎである。回避されやすいが、起き上がりに重ねるといいだろう。



ロディのハイパートンファーと似ているハイパーオーラ斬り。だが、出るスピードは格段に遅いナリよ

浮かせた相手に決める様にしよう

いる相手に当てることも可能。威力は高いので強力なのだが、実は反撃を受けてしまう。最後の一撃に使うといいだろう。

技コマンド表

●特殊技	●必殺技
ターニング・エッジ ←+A	ビジョンカッター →←→+A
スイッチバックソード ←+B	回転剣攻撃 ↓↙←+A
ターニング・スタップ ←+AB	ダイブソード ↓↑+A
●追い打ち攻撃	**●超必殺技**
ギロチン・スウィング ↘+AorB	ハイパーオーラ斬り →←↙↓↘→+A

ラッシュ攻撃一覧表

・→A、←B	・→A、B

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

対CPU戦攻略

普段使わない2つの技が対CPU戦では攻略の武器となる

この技もCPU戦では有効

メリメリ当たるタイプソード

前半のステージではタイプソードが超有効。まずガードされないので、ガンガン出していくだけで勝てるぞ。あくまでも前半の相手だけだが。

基本戦法

これ以外には、中段パンチの先端を当てるように出し、反撃を誘うパターンがある。反撃をガードできたら、出の早い技で逆に反撃する。必殺技である回転剣攻撃で攻撃するといいぞ。

中段パンチの先端をガードさせて反撃を誘い…

ガード後に反撃するべし

対戦ではあまり使い道のないターニング・スタップもCPU戦では大活躍！　なぜか近づいてきて勝手に食らってくれるのだ。これは後半の相手に対して有効だ。

ちなみに、シンクレアには投げ技が存在しない。よって、他のキャラのように跳び蹴りをガードさせてからの投げ、というパターンができない。覚えておこう。

対CPU戦タイムアタック

1人目と2人目はダイプソードを使ったパターンより、ダッシュで接近してからターニングエッジを決め、空中連続技につなげれば速攻で倒せる。反撃されると多少タイムロスになってしまうが。ただ、レニィに対しては空中連続技が非常に入りにくい。←A×2→ダイプソードで安定しておこう。

4人目の不破刃は真空斬首刀を誘ったあと、ガードせずにしゃがんでかわし、硬直しているところに←Aを決めよう。ガードしてしまうと回転剣攻撃しか決まらないのだが、しゃがんでかわせば←Aが間に合うのだ。

かわせばターニングエッジが間に合うぞ

5人目の香澄にはしゃがんで待ち、足払いがきたらガード後に←Aが入る。空中連続技につなげば瞬殺だ。

6人目のロディもしゃがんで待ち、ダッシュニーがきたらガード後に←A。少しダッシュしたのが見えたらすぐに立ちガードするのがポイント。

体が大きいのでヒット数アップ！

少しでも走ったら立ちガードに戻そう

7人目のカーマンには中間距離で←Aを出すとヒットすることが多い。1回目は普通の追い打ちを入れ、2回目はダイプソードを使おう。

8人目の王覚山にはしゃがんで待ち、タックル→足払いの連係がきたら立ち→しゃがみとガードしたあと、←Aで浮かせて回転剣攻撃。2セット決めれば勝てるのだが、たまに投げられてしまう。

ワイラーには、中間距離で立ちパンチを出すと飛び道具を撃ってくるので、ガードしたらすぐにダッシュで接近し、立ちパンチ→回転剣攻撃とつなげよう。回転剣攻撃がメリメリ入って楽ちいゾ。

キャラ別対CPU戦攻略

繰り返すのみ。ザクザクいこう

●1人目のレニィと2人目のロバートに対しては、ダイブソード→ジャンプパンチを繰り返すだけで勝てる。

ただし、倒れているところにダイブソードで追い打ちすると、反撃を受けることが多いので狙わない方がいい。

基本通り中段パンチで反撃を誘う

●4人目の不破刃には、間合いを少し離して中段パンチの先端をガードさせると真空斬首刀を出してくるので、ガード後に回転剣攻撃で反撃できる。たまに他の技も出してくるが、ガードしてから反撃すれば大丈夫。

なぜか食らってくれるゾ

●3人目のリョウに対しては、歩いてきたところにターニング・エッジを出すと食らってくれることが多いので、そこから空中連続技を決められる。成功すれば瞬殺することも可能だ。

ひたすら垂直ジャンプC

●5人目の香澄は、垂直ジャンプC攻撃を繰り返すだけでOK。通常技を出してくるのだが、こちらが一方的に勝つことができるのだ。

また、ある程度ダメージを与えると攻めてこなくなる時があるが、自分から跳び込んで間合いを詰めてしまおう。

ロディには中段パンチではなくC攻撃で反撃を誘うのだ

●6人目のロディは、間合いを離してからC攻撃の先端をガードさせるとラッシュ攻撃や飛び道具を出してくる。しっかりガードできたら、回転剣攻撃で反撃しよう。コレを繰り返せばOK。

●7人目のカーマンは、一度画面端まで下がり、←ABを繰り返すと勝手に食らってくれる。連打するのではなく、接近してきたところに出していくのがコツ。

誘った技はしっかりガード。すぐに回転剣攻撃を決めよう

引きつけターニング・スタップ

●8人目の王覚山には、不破刃と同様に中段パンチの先端を当てるように出すと、ヘッドスライディングか無敵嵐武君のどちらかを出してくる。

スライディングに対してはガード後に←Aを当てるのだが、一発目しか当たらないので、そのまま回転剣攻撃につなげる。

無敵嵐武君に対しては少し待って、頭突きまで出してこないようなら、立ちパンチ→回転剣攻撃とつなげよう。

ワイラーもTスタップで以上

●最後のワイラーにも、画面端まで下がってからの←AB繰り返しで勝てしまう。

シンクレアのCPU戦は比較的簡単なのだが、実はエンディングがなかったりする。悲しいのう。

王も中段パンチで反撃を誘うのね

回転剣攻撃が絡んだ技がメイン　一発逆転ができる連続技もあるぞ!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 TM

連続技&対人戦

●ダイブソード↓ジャンプパンチ（2ヒット）↓ビジョンカッター（けずり狙い）

前述したが、ダイブソードがヒットすると相手がよろめくので、降下中に出せるジャンプ攻撃が連続技になる。ジャンプ攻撃はC攻撃ではなく、2ヒットするジャンプパンチの方が減るぞ。

ジャンプ攻撃を決めると相手はダウンするので、普通なら追い打ち攻撃を決めるのだが、シンクレアの追い打ち攻撃は出が遅いので、起き上がられてしまうことが多い。よって、けずり狙いでビジョンカッターを重ねておくといいぞ。一応、5回けずれるので、ダウン攻撃を決める分ぐらいは減らせる。

ちなみに、相手の残り体力が少ない時は、再びダイブソードを出して追い打ちする方がいい。相手の体力を確認しておこう。

ジャンプパンチ。この後に追い打ちが間に合わないので…

ビジョンカッターで削りを狙おう

●←A（ダッシュ）↓A、A↓回転剣攻撃

ターニング・エッジで相手を浮かせたら、すぐにダッシュして接近し、立ちパンチを2発つなげてさらに回転剣攻撃へ。単純な割に威力が高いので、狙う価値は十分にある。

ダウンしている相手に追い討ちとして追い打ち攻撃を決めたいところだが、実はどうあがいても間に合わないぞ。ダイブソードも間に合わないぞ。よって、ビジョンカッターを重ねておくといいだろう。

補足として、ターニング・エッジが1発しか当たらないと、相手を浮かせることができない。ただ、相手をよろめかせることになるので、直接回転剣攻撃を決めておこう。

ターニングエッジで浮かせたら…

すぐにダッシュで間合いを詰めて

立ちパンチを2発決める。この後にはもちろん…

回転剣攻撃だ。相手キャラによってはダッシュする必要はないぞ

●立ちパンチ（カウンターヒット）→回転剣攻撃

牽制で出した立ちパンチがカウンターヒットした時に狙える空中連続技。カウンターヒットしたのを見てから、反応して回転剣攻撃を出さなければならないので結構キツイが、できるとできないでは差が出てくる。立ちパンチを出す時に、じっくり相手を見るのがポイントだぞ。

ちなみに、立ちパンチはワイラーと戦う時に超重要だったりする。しゃがんでいても当たり、ワイラーの技をつぶしやすいのだ。覚えておこう。

カウンターヒットに反応して…

回転剣攻撃。気合い反応必要

●ダッシュから→ターニング・エッジ→←A→回転剣攻撃

上記の連続技を発展させた、シンクレア究極連続技。よく見ると立ちパンチがターニング・エッジに変わっただけなのだが、実は超破壊力を秘めているのだ。そう、俗にいう即死連続技ってやつだ。

ダッシュで間合いを詰めてからのターニング・エッジが難しめだが、タイミングさえ覚えてしまえば十分狙える。

遠距離からチクチク攻めるシンクレアにとって、一発逆転を狙える連続技は重宝するはずだ。

再びターニングエッジを決める。破壊力のあるこの技を2発決めて…

ターニングエッジで浮かせて

さらに回転剣攻撃。すると…

KO！超強力連続技なのね

ワンポイント対人戦攻略

シンクレアは遠距離から中段パンチとC攻撃を使って、チクチク攻撃していくのが基本となる。もちろん、中段攻撃だけではネタバレなので、時折ダッシュで接近して下段攻撃であるしゃがみ途中パンチも混ぜよう。

C攻撃をメインに攻めよう

うまくダウンを奪えたら、すかさず起き上がりを攻めたいところ。ただし、しゃがみ途中パンチでダウンを奪った時は相手がすぐに起き上がってしまう。起き上がりを攻めにいく時は、C攻撃か必殺技でダウンを奪った時だけにしよう。

起き上がりに重ねる技は威力の高いターニング・エッジがベストなのだが、さすがに相手も警戒して立ちガードしているハズ。すかさず投げ…はないのでしゃがみ途中パンチを重ねておこう。

相手の起き上がり蹴りはガードできればターニング・エッジが全キャラに入る。1発目だけだが。すかさず回転剣攻撃で追撃しておこう。

決め手はやはりターニングエッジからの空中連続技だニ

ちなみに、シンクレアは歩く時に剣を前に突き出すため、相手と密着することができない。よって、技を重ねる時はダッシュする必要があるぞ。覚えておこう。

スキの小さめなしゃがみ途中パンチも使おう

立ちパンチ&ラッシュで並みいる強敵を浮かしまくれ!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 TM

技性能解説

通常技

立ちパンチは、出が早くリーチも長くなっているのだが、出したあとの硬直時間が少々長めになっている。しかし、Aボタンを連打すると、立ちパンチに限って連射することが可能だ。もちろん止めた場合の硬直時間は、単発での立ちパンチと同じだ。

「基本」と言うべき技なのだ

立ちキックは2段技になっており、攻撃判定が中段になっている。しかし、リーチが短いので密着時以外での使用は控えるようにしよう。

C攻撃は、エルボーを勢いよく出す技。中段なのでお得なのだが、出るまで時間がかかるので、出かかりがつぶされてしまうことも多い。この技も乱用は控えよう。

「おら〜!! 踏み殺すぞ!!」

中段攻撃は、パンチ、キック両方とも同じ性質の技になっている。この技は出が早くないがリーチが結構長いので、しゃがんで待っている相手には有効な技だ。

ジャンプ攻撃は、どのボタンで出しても性質は同じだ。また、ジャンプ攻撃は出るまでが遅いので、早めに出しておかなくてはならない。基本的にワイラーは跳ばなくてもいいので、ジャンプ攻撃の使用は考えなくてもいいだろう。

修羅騎士 鷹のおすすめラッシュ攻撃

激使えるラッシュ攻撃。→A、

→Aとつなげば相手を浮かせることができる

1つ目は→A、→A、→C。このラッシュ攻撃は、→Cまでを必要とせず、使用するのも→A、→Aだけだ。

ガードされてもされなくても→A、→Aで止めるのが1番いい。詳しく説明すると、ガードされても反撃は受けづらく、ヒットしていれば2回目の→Aで相手を浮かすことができ、空中連続技のチャンスを入手できるからだ。

これで分かる通り、→A、→Aは対人戦、CPU戦においても攻め込む時には、かかせないラッシュ攻撃なのだ。

2つ目は→B、→B。このラッシュ攻撃は、最初の→Bの性能が目立っている。最初の→Bは判定が中段で、なおかつガードされてもスキが比較的小さいので、反撃は受けづらい。このラッシュ攻撃も→A、→Aと同様にかなり使える。

3発目の叩き落としはイマイチ

ワイラー

攻略・解析／修羅騎士　鷹

特殊技

アコーズキック

アコーズキックは、リーチはあまり長くなく、出るまでにやや時間がかかるのだが、相手に向かって技を出す突進系の技になっている。ガードされてしまうと反撃を受けやすいので、足の先を当てるようにして出していこう。相手の出した技をつぶすこともしばしばあるのだ。

また、特殊技ではないが、しゃがみ途中パンチ&キックと、しゃがみパンチ&キックは相手を打ち上げることができる技。

しゃがみのパンチorキックは、無条件で相手を浮かすことができるので追い討ちを掛けやすいのだが、しゃがみ途中パンチorキックは2段技となっており、1段目から入れた場合は、相手が吹っ飛んでしまうので追い討ちを掛けることができない。2段目だけを決めるのは難しいので、気にせずに追い討ちは諦めよう。

当て身？　っていう程、判定が強いのだ

いきなり相手を打ち上げることができる技だ

必殺技

レッドショルダー

出るまでに時間がかかるうえ、ガードされたあと確実に反撃を食らってしまう、使いどころに困る必殺技。

最後のけずりに使う以外は使うのを控えよう。

見た目は格好いいんだけど…

ブラック・アウト

見た目は「餓狼伝説」シリーズに登場している、ジョーヒガシのハリケーンアッパーに似ている。

技の性能は射程距離が非常に短く、しかもスキが大きめなので、どの位置でガードされてしまっても反撃を受けてしまう。牽制技として使うには適していない。

しかし、威力が非常に高いので空中連続技など、的確に決めれるところへ組込むのがいい。

超強烈な必殺技。あひー

跳ね返し

相手の飛び道具を返すことのできる技。うまく出せば普通の攻撃手段としても使用可能だ。

飛び道具を返す時に気をつけたいのは、刃の流影陣ほど効果時間は長くないので、タイミングがシビアだということと、ロディのリボルビングロッドと香澄の重ね当ては返せないということだ。

どちらにしろ、流影陣ほど使用頻度は高くない。

「痛ーい！」重ね当ては返すことができないので気をつけよう

技は見た目で判断してはダメなのね。覇王翔吼拳だって…

「バビーン！」この通り返してしまうのね

●投げ技
バスタースルー　→+C
●追い打ち攻撃
バスターヒップ　↘+AorB
●必殺技
レッドショルダー　→←→+A
ブラックアウト　↓↘→+A
跳ね返し　↓↑+A

ラッシュ攻撃一覧表
・→A、→A、→C
・→B、→B

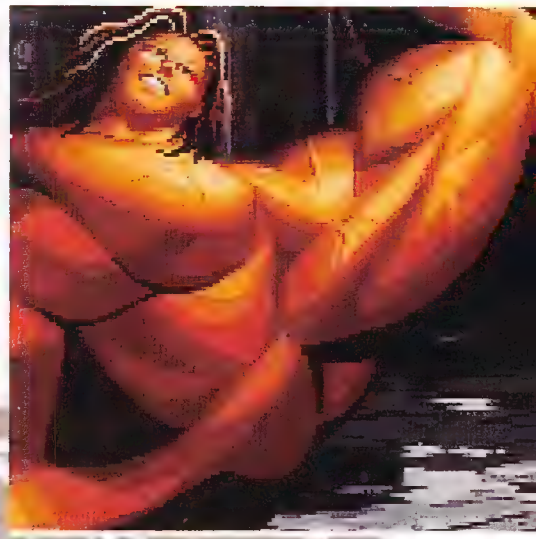
技コマンド表
●特殊技
アコーズキック　←+B

適当に暴れているだけで あっというまに強敵を 撃破可能!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 TM

対CPU戦攻略

基本戦法



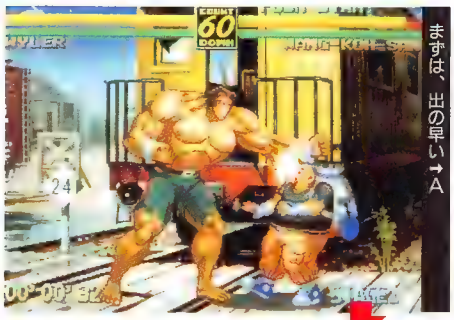
ワイラーにとって対CPU戦は、ひどくいえば暴れているだけでクリアできる程、楽なのだ。しかし、ある程度まとめた戦法があるので紹介していこう。

まず基本戦法①。→A、→Aで浮かせて、空中連続技を決める。要は、相手を浮かせてブラックアウトや立ちパンチ連打につなげる戦法だ。

各キャラごとに決められるポイントがあるので、見逃さずに決めていこう。詳しくはキャラ別対CPU戦攻略を参照してほしい。

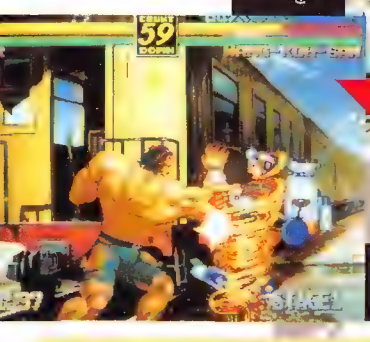
基本戦法②。タイミングを計って、←Bを当てていくパターン。出していく距離を間違わないように出していきたいところ。これも詳しくは、キャラ別対CPU戦攻略を参照して欲しい。

以上、この2つが対CPU戦において、非常に有効になってくるので覚えておこう。



まずは、出の早い→A

そして、さらに→A、このラッシュで相手を浮かせて…



そして、追い討ちだ。体力の半分は確実に減らすことができる

出すタイミングが重要だ

対CPU戦タイムアタック

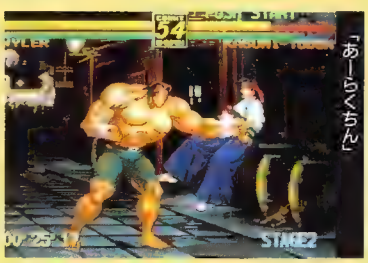
タイムを短縮するためのコツは、→A、→Aで浮かせたら、極力ブラック・アウトを入れるようにすること。このパターン1回だけで、相手の体力を半分以上減らせるのだ。1、2人目は、1ラウンド、5秒かからないで倒せる。

また、タイムアタックではないのだが、超楽にCPU戦をクリアする方法がある。それは至って簡単、立ちパンチを連打するだけなのだ。

しかし、香澄、リョウ、シンクレア、ロバートには、多少苦戦を強いられるので、それらの対処法を簡単に説明しよう。まず立ちパンチ連打で相手を倒したあと間合いを詰めて、立ちパンチの先端が当たる位置で、再び立ちパンチ連打。以上です。あひー。

4秒65ー遠いねー

間合いさえ詰めれば、なおのことらくちん。あひ



「あーらくちん」

ワイラー　対CPU戦攻略

それではキャラ別に攻略してみることにしませう。

●1人目の王に対しては、これといったパターンがない。しかし、暴れ回っているだけで倒せてしまうので、安心していいぞ（暴れワイラー絶好調！　by ジェイケイ）。

まぁ連続技やコンビネーションなど、色々なことを試すことができる練習ステージと考えてもらえればOK。

●2人目は香澄。このキャラに対しても、王と同様、適当に技を振っていても勝てるので、練習ステージとして考えていいぞ。

●3人目はカーマン。このキャラに対しては、基本戦法①が有効になってくる。決めるポイントは、ヒットするまでひたすらゴリ押し。これだけでも一応勝てるのだが、相手の技をガードしたあとに反撃してもいい。

●4人目のリョウ、5人目のロディに対しても基本戦法①だ。まず、間合いを離しておき、→A、→Aのラッシュ攻撃の2発目だけを当てるようにしよう。すると、相手は技を出そうとして、そのまま食らってくれるので、空中連続技につないでいこう。

写真の技はクイック・アンダー・ストレート。このあとは「うっしっし」メリメリ滅らそう

この位の位置から出すと…

2発目を当てるようにね

●6人目の刃に対しては、基本戦法②が有効。やや遠めの位置から相手が歩いてくるのを待ち、そこに←Bの先端を当てるようにするだけだ。

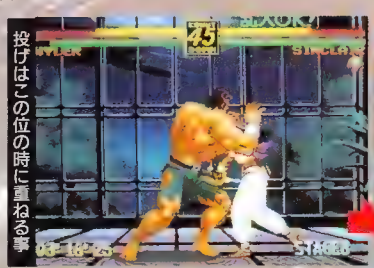
そのあとは、ダウン攻撃など余計なことはせず、以降繰り返していれば勝てる。

●7人目のレニィには、基本戦法①が有効。まずは、相手に近づいてすぐに立ちガードをしよう。すると、ロー・サマーソルトやチェスト・バンプなどの技を出してくることがよくあるので、ガード後、すぐに→A、→Aを決めにいこう。

決してしゃがんではだめだ

このように轢き殺せる

●8人目のシンクレアにも基本戦法①が有効だ。パターンに持っていくには、まずラウンド開始直後にジャンプ攻撃を仕掛け、着地と同時に投げよう。その後、相手が起き上がる直前に投げを入力すると、しゃがみ攻撃を出してくるので素早くガードしよう。そしてすぐに→A、→Aだ。



投げはこの位の時に置ねる事

そして素早くガードをし、反撃だ

●ラストのロバートには、基本戦法②が有効。相手の立ちキックを食らわない位置から←Bを出すと、よく龍撃拳を撃ってくるので、出かかりをつぶすことができるぞ。

以降、←Bを4回ヒットさせるだけでKOできる。

写真の位置が重要だ

さすれば、ロバートも轢き殺せる

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 TM

連続技&対人戦

ラッシュ攻撃絡みのものが多い簡単&激強力な連続技で楽々KO!!

手軽で簡単。まさに天下無敵の連続技だ

●→A、→A↓ブラック・アウト

→A、→Aで浮かせてブラックアウトを決めるという空中連続技。

また、この空中連続技は、手軽にして強力。さらに唯一見た目もカッコイイ（個人的意見）。ワイラーにとってのメインとなる連続技だ。

●（→A、→A）×2、立ちパンチ×α

恐らく大ダメージを与えることができる連続技の中で全キャラ中一番簡単なのでは、というほど簡単。

入れ方のコツは、2セット目を入れる前に少し前に歩くことだ。そうしなければ、2セット目の→A、→Aの1発目が空振りしてしまうぞ。

また、カーマンにだけ入る連続技として、→A、→Aを3セット入れてから立ちパンチにつないでいく。というものがある。うまくいけば相手の体力を9割9分ぐらい減らすことができるぞ。

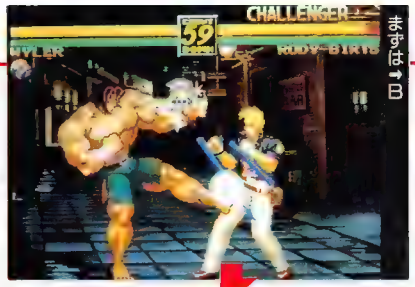
→A→Aを隙間なく2セット出し、さらに→A

→A。合計3セットだ。さらに

立ちパンチ連打じゃい。「気持ちいい」

そしてこの減り！「プスプス」いってそうだ

連続技



まずは→B

タイミングを計って→B

これで蹴りのみの連続技が完成ー

●→B→→B、→B

この連続技を決めるコツは、最初の→Bを決めたあと、少し時間を開けてから→B、→Bを出さなければならない。時間を待たずに→B、→Bと押してしまっても、2発目の→B（前蹴り）が出てしまい、そこで連続技が終わってしまう。タイミングを取る必要があるが、慣れてしまえば簡単なので、練習してぜひものにしよう。

また、相手がしゃがみガードをしている時に最初の→Bをヒットさせると、よろめかすことができるので、→A、→Aのラッシュ攻撃を決めて、相手を浮かせてから空中連続技につなごう。より強力なダメージを狙えるぞ。

カウンターヒットすれば…

立ちパンチに素早くつないでいこう

●→A、→A（2発目カウンターヒット）、挑発、立ちパンチ×α

→Aの2発目だけをカウンターヒットさせなくてはならない。そうするといつもより高く浮くので、挑発してから立ちパンチにつなぐことができるのだ。

もちろん、挑発をせずに→A、→Aを入れてから、立ちパンチにつないでもいい。気力を奪える連続技と考えてもらえば有り難い。

いつもより高く舞い上がるので挑発する余裕さえあるのだ。そして…

ワンポイント対人戦攻略

キャラの特徴をあげると、投げ技が一切効かないということと、下段攻撃がないということの2つがある。

ワイラーは、相手の下段攻撃に気をつけて、立ち主体で闘っていこう。

攻め込んでいく場合は、→A、→Aのラッシュ攻撃をメインにし、ヒットした場合は、空中連続技を確実に決めていこう。

また、最初が中段攻撃である→B、→Bのラッシュ攻撃で攻め込むのもいい。

特に相手の起き上がり時などガードを固めていると思われる状態などに、投げと併用して使うと効果的だぞ。

バックステップは、相手の足払い系の技を空振りさせることができ、そのまま→B、→Bなど突進していくラッシュ攻撃を使えば、〝避けつつ攻める〟ということも可能だ。

この後、反撃することも可能なのだ

下段攻撃を回避しつつ…

反撃できるという、お得な連携なのね

ちょっと珍しい お得情報

全国120万人のお得情報ファンのみなさん、お待たせしました。我が編集部で発見した謎の現象をここで紹介しましょう。パプーパプー！ドンドンドンドン!!（注：効果音）
結構珍しいものが揃ってるので、一度試してみるのをオススメするぞ！
ヒャッヒャッヒャッ！　1人で怪現象!!

乱舞死に

相討ちの形で相手にキックすると…
乱舞を食らいまくったあとに…
食らった方の体力も減るが勝ちになる

王覚山の究極奥義　乱打君は、ガード不能の打撃技扱いになっている（龍虎乱舞なども同様だと思われる）。というわけで、相手の出した技と相討ちになることもあるのだ。
　そのあとはどうなるかというと、とりあえず乱舞は発動する。そして、終了したのと同時に両者にダメージがいくのだ。そこで、乱舞を出す側があと一発で死ぬ状態、もう一方を充分に体力を残した状態で相討ちにしてみよう。やはり乱舞は発動するのだが、乱舞側は終了と共に、力尽きて（？）死んでしまうのだ。結構笑えるので試してみるのも面白いかも。ただし、できるのは王が2P側の時のみ、1P側ではできないのであしからず。
　ちなみに、両者の体力が少なく、ダブルK・Oになる状態だと、乱舞は発動せずに、いきなりダブルK・Oになってしまうぞ。

薬に頼る虚弱体質ワイラー

このタイプの技を当てると…
コテッと転ぶ。見た目よりひ弱なのねぇー

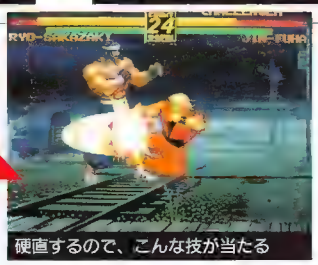
ワイラーに限り、ヒットするとしゃがみ食らいになる技が当たると、その場でバタッと倒れてしまう。
　しゃがみ食らいになる技は、おもに上方向から叩きつける技が多く、ロバート、刃、香澄の中段パンチや、香澄や王のジャンプパンチなどがある。香澄は連続技でジャンプパンチを使うと、そこで終わってしまうので注意が必要だ。
　とにかくワイラーの転び方が変なので、笑えること間違いなしだ。

どこでも（ウソ）背後転打

近距離ならどこでも出せるぞ

王覚山の特殊技である背後転打。この技は1Pと2Pで性能が違うという変な技なのだが、さらに変なことに、相手が一定の間合い内にいれば出すことができるのだ。
　この間合いは空中（低い位置のみ）にもあるので、ジャンプしてきた相手に対しても出せるほか、タイミングを合わせれば飛燕疾風脚などに出すことも可能だ。また、打ち上げ技で浮かせたあと、ダッシュしてから出すこともできるぞ。
　ただし、地上でかけた時と違って相手をロックしないので、相手が自由に動けるところに、王が一人で「ほりゃ～」とかいいながら動くだけなのだ。そのため、背後転打をガードできるだけでなく、当て身することも可能。

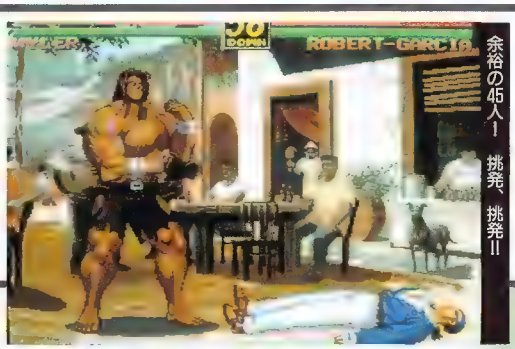
当て身てあひーんよ

こんな風な受け方をすると…


硬直するので、こんな技が当たる

リョウのジャンプC攻撃はほぼ裏回り専用のキックなのだが、この技に対してカーマン、刃の当て身必殺技を正面向きに出すと、C攻撃がヒットしたあと、しばらく固まってから吹き飛ぶようになる。
　この固まっている間は無敵で、吹き飛ぶまで技を当てることはできないのだが、リョウ側にかなりの余裕があるため、飛燕疾風脚はもちろんのこと、なんと龍虎乱舞も間に合うのだ。空中でヒットするのでダメージも増加、かなりの体力を奪えるぞ。

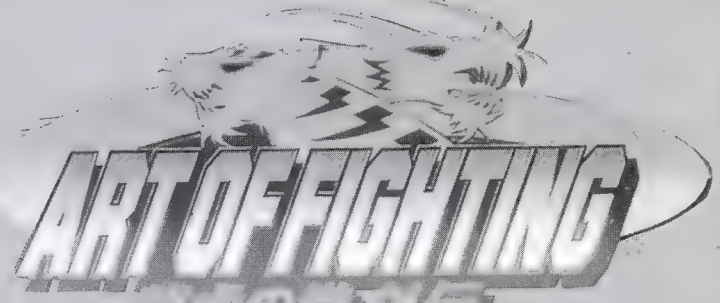
おまけ　称号のヒ・ミ・ツ♡



余裕の45人！　挑発、挑発!!

対人戦で勝ち抜いていくと画面左上に表示される文字。初めのうちは「～人抜き」と表示されるのだが、10人の境に「中級」「上級」といったような称号に変わる。
　基本的に最初以外は5人ごとに称号が変わるようになっており、45人抜きの覇者で最後になっている。

勝った人数	称号
10人抜き以上	中級
15人抜き以上	上級
20人抜き以上	熟練
25人抜き以上	有段
30人抜き以上	師範
35人抜き以上	達人
40人抜き以上	名人
45人抜き以上	覇者



キャラデータ表

対人戦で、対CPU戦でかならず役に立つ完全無欠のキャラデータ表だ！

今までのネオジオ格闘ゲームとは、ひと味もふた味も違う『かけひき重視』の闘い方が要求される龍虎の拳外伝。ここでは、このゲームをより深く、濃く楽しむために、各キャラごとに設定された、詳細なキャラデータを大公開！スミからスミまで読めば、対人戦も対CPU戦も、今までの以上に面白くなること間違いナシだ!!

特殊状態ヒット時のダメージ算出方法

カウンター

このゲームをプレイしていて、まだ体力に余裕があると思ったのに『アルティメットKO』で負けてしまったことはないかな？ そう、龍虎の拳外伝には、通常時よりもダメージの増加する『カウンターヒット』というものがあるのだ。

では、どんな状態だとカウンターヒットになるのか？ それを解説することにしよう。

①通常技にカウンターヒットした場合：ダメージ1.5倍

これは、自分が通常技、たとえばパンチやキックを出そうとしている、または出したあとのスキに、相手の攻撃を受けた場合のことだ。

この時、攻撃しようとしていて、まだ技が出ていない時点で食らっても通常技カウンターになるのだ。相手のラッシュ攻撃をガード中に、反撃しようとしてボタンを連打していたりすると、この通常技カウンターになってしまうことが多いぞ。

②必殺技にカウンターヒットした場合：ダメージ1.5倍

こちらも同じように、自分が必殺技を出そうとしたが、攻撃判定が出る前に相手に攻撃されてしまったり、必殺技が空振りしたスキに攻撃を受けたりすることにより、必殺技カウンターになる。

この必殺技カウンター、地上の必殺技を出した時に食らうと大変なことになる。カウンターだと、パンチ1発で簡単に浮いてしまうので、そのあとラッシュ攻撃のエジキになりやすいからだ。

当たると強力な必殺技も、1度の空振りで大ピンチをまねくかもしれない。気をつけよう!!

③空中で技がヒットした場合：ダメージ1.25倍

これは、読んで字のごとくだ。自分が空中にいる時に、相手の攻撃を受けてしまった時は、地上で食らうよりも大きなダメージを受けてしまう。

例えば、相手の龍虎乱舞などを、ジャンプで逃げようとして反応が送れると、空中で食らってしまい、通常より多くのダメージを受けてしまう。というのが、よくある空中カウンターの例。

それ以外で分かりやすいのは、やはり打ち上げ技などで空中に浮かされてからラッシュ攻撃を食らった場合。これも空中カウンターになってしまうのだ。

以上の3つがカウンターヒットの種類だ。ほかにも、カウンターヒットするとよろける（一定時間行動不能）技や、よろけたあと尻もちをついてしまう技などがある。食らうと痛いカウンターヒットだが、その技の特性を理解して使いこなせるようになれば、きっと君のキャラも強くなるハズだ！ 頑張れ!!

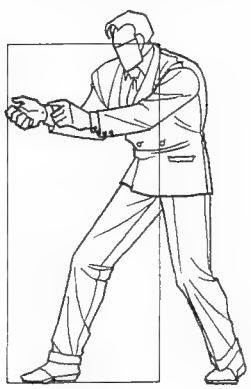
キャラ別投げ間合いの広さ

こんなに差があるぞ！

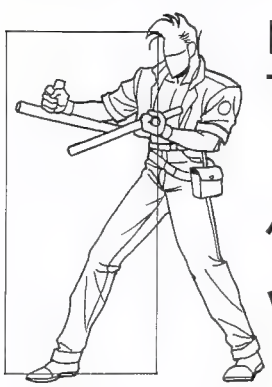
龍虎の拳外伝では、しゃがんでいる相手を投げられなくなってしまった。その代わり、龍虎の拳2で使えた『受け身』ができなくなったので、やはり接近戦で非常に役に立つ技なのだ。

そこで、龍虎の拳外伝における、キャラごとの投げ間合いの広さを、分かりやすくイラストつきで紹介しよう。

ロバート・ガルシア



カーマン・コール



ロディ・バーツ

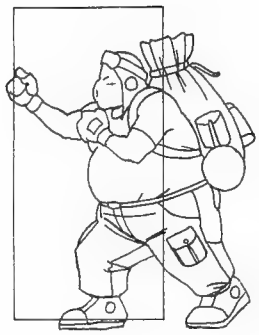
リョウ・サカザキ

藤堂香澄

※ダメージ数値は、メーカーの資料をもとにしています。

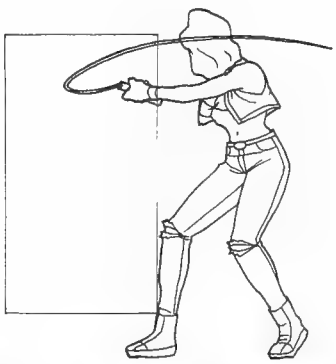
ワイラー

不破　刃



王　覚山

レニィ・
クレストン



全キャラダメージ値一覧表

これで
パーフェクトだ！

ここからは、キャラ紹介ページに掲載した、ダメージ数値、攻撃部位、攻撃発生時間のほかに、必殺技の気力消費量や必殺技のレベルごとの攻撃力など、あらゆるデータを詳細にわたって紹介するぞ!!

ロバート・ガルシア

●基本技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
立ち状態						
Aボタン	左シャフ	4	上段	4	2	4
Bボタン	サイドキック	8	上段	5	4	13
Cボタン	踵落とし	8・8	中段	14	12	32
Dボタン	挑発	—				
レバー＋ボタン						
↘＋A	中段パンチ	8	中段	2	6	8
↘＋B	中段キック	10	中段	6	6	12
→＋A連打	ラッシュパンチ	5・6・6・13	上段	7・7・7・5	3・3・1・13	0・0・0・33
→＋B連打	ラッシュキック	10・15	上段	9・5	3・8	13・38
↓＋A	屈み途中パンチ	8	下段	16	1	0
↓＋B	屈み途中キック	10	下段	10	4	0
相手がダウン状態の時						
↘＋AorB	ヤンキーキック	8	追い打ち	8	1	44
接近距離で						
→＋C	首切り投げ	30	投げ	16	8	16
屈み状態						
Aボタン	屈みキック	6	下段	5	2	15
Bボタン	屈みキック	8	下段	4	4	35
ジャンプ状態						
Aボタン	ジャンプパンチ	8	中段	4	8	17
Bボタン	ジャンプキック	12	中段	4	8	20
Cボタン	ジャンプスピンキック	12	中段	8	6	21

●特殊技

条件	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
通常状態	←＋A	バックフロー	20	上段	6	2	15
通常状態	A＋B	バーニングナックル	16	中段	14	5	24
通常状態	←＋B連打	三段蹴り	8・10・14	上上中	9・4・11	3・2・4	14・6・27
中段キック後	Bボタン	ダブルミドル	8	上段	2	6	10
ダブルミドル後	Bボタン	レイジングキック	10	上段	4	13	66
屈み～通常	↑＋B	ジャンピングヒール	22	中段	20	5	25
ラッシュキック1発目	↓＋A	ラッシュキック後パンチ	14	下段	16	2	39

移動速度一覧表

機動力で差をつけろ！

さて、ここでは龍虎の拳外伝における、各キャラの前後移動、フロントステップとバックステップ、そしてジャンプの速度を一覧表にして紹介しよう。

普段は明確な差をつけづらい、キャラごとの移動やジャンプの速度を知っていれば、きっと役に立つだろう。当然、表の数値はメーカーからもらったものなので、確実性という点でもバッチリなのだ!!

※ロバートの移動速度を基準（1）として各キャラクターのデータを算出しています。

前方ダッシュ（フロントステップ）速度	
ロバート	1
リョウ	0.8
カーマン	0.1
藤堂香澄	0.8
ロディ	1
レニィ	1.1
王　覚山	0.8
不破　刃	1.3
シンクレア	0.8
ワイラー	0.7

後退移動速度	
ロバート	1
リョウ	1
カーマン	1
藤堂香澄	1.2
ロディ	1
レニィ	1
王　覚山	0.9
不破　刃	0.9
シンクレア	1.5
ワイラー	0.7

前進移動速度	
ロバート	1
リョウ	1
カーマン	1
藤堂香澄	1.2
ロディ	1
レニィ	1
王　覚山	0.9
不破　刃	0.9
シンクレア	1.5
ワイラー	0.7

垂直ジャンプ	
ロバート	1
リョウ	1
カーマン	1
藤堂香澄	1
ロディ	1
レニィ	1
王　覚山	1
不破　刃	1
シンクレア	1
ワイラー	1

前方ジャンプ速度	
ロバート	1
リョウ	1
カーマン	1
藤堂香澄	1
ロディ	1
レニィ	1
王　覚山	1
不破　刃	1
シンクレア	1
ワイラー	1

後方ダッシュ（バックステップ）速度	
ロバート	1
リョウ	0.8
カーマン	0.1
藤堂香澄	0.8
ロディ	1
レニィ	1.1
王　覚山	0.8
不破　刃	1.3
シンクレア	0.8
ワイラー	0.7

後方小ジャンプ	
ロバート	1
リョウ	1
カーマン	1
藤堂香澄	1
ロディ	1
レニィ	1
王　覚山	1
不破　刃	1
シンクレア	1
ワイラー	1

垂直小ジャンプ	
ロバート	1
リョウ	1
カーマン	1
藤堂香澄	1
ロディ	1
レニィ	1
王　覚山	1
不破　刃	1
シンクレア	1
ワイラー	1

前方小ジャンプ	
ロバート	1
リョウ	1
カーマン	1
藤堂香澄	1
ロディ	1
レニィ	1
王　覚山	1
不破　刃	1
シンクレア	1
ワイラー	1

後方ジャンプ	
ロバート	1
リョウ	1
カーマン	1
藤堂香澄	1
ロディ	1
レニィ	1
王　覚山	1
不破　刃	1
シンクレア	1
ワイラー	1

※移動に関するデータのうち、ジャンプの数値は全て1になっています。
見た目は違いますが、数字データ上では統一されています。

カーマン・コール

●基本技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
立ち状態						
Aボタン	スナップインパクト	4	上段	7	1	2
Bボタン	ハイキック	8	上段	5	4	15
Cボタン	レフト・トラスト	15	上段	7	6	16
Dボタン	挑発					
レバー＋ボタン						
↘＋A	中段パンチ	10	中段	7	10	16
→＋A連打	ラッシュパンチ	5・12	上上	8・8	1・1	0
→＋B連打	ラッシュキック	10・10	中上	15	14	32
↓＋A	屈み途中パンチ	8	下段	8	4	0
↓＋B	屈み途中キック	10	下段	29	7	6
相手がダウン状態の時						
↘＋AorB	アンダーストレート	8	追い打ち	19	16	43
接近距離で						
→＋C	ダイブドロップ	30	投げ	16	8	16
屈み状態						
Aボタン	屈みパンチ	6	下段	4	2	21
Bボタン	屈みキック	8	下段	24	7	31
ジャンプ状態						
Aボタン	ジャンピングナックル	8	中段	8	50	2
Bボタン	カーマン・キック	12	中段	4	10	12
Bボタン	カーマン・キック	12	中段	4	10	12

●特殊技

条件	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
相手の立ちキックに	←＋A	カット・ストレート	28	上段	0	80	0
相手の中段キックに	←＋A	カット・ハイキック	30	上段	0	80	0
通常状態	←＋AC	ダッジ・ストレート	25	上段	30	2	26
通常状態	←＋BC	ダッジ・ハイキック	25	上段	30	8	30
通常状態	A＋B	スタンディング・バックナックル	20	上段	9	4	0
通常状態	←＋B	ハイポイント・ヒール	14	上段	15	22	0
相手ダウン時に	↘＋A	スロットル・ナックル	10	追い打ち	0	133	0

●必殺技

技名	レベル3	レベル2	レベル1	概要	消費気力量	攻撃発生時間 レベル3	攻撃発生時間 レベル2	攻撃発生時間 レベル1	攻撃後のスキ レベル3	攻撃後のスキ レベル2	攻撃後のスキ レベル1
ヘフティガー・シュトースアグリフ	6	4	—	1発につき	42	0	0	—	※1	※1	—
ケバルティガー・フ ストリット・フィン・オーヘン	26	18	8		30	4	4	11	17	17	3
クイック・アンダー・ストレート	18	10	—		28	16	16	—	27	27	—
クイック・バックナックル	18	10	—		28	22	22	—	35	35	—
アオファインナンダー・フォルゲンテ・ビュルフェ	60				96	11			11		

※相手の攻撃を取る技であるため、攻撃後のスキというものは存在しません

リョウ・サカザキ

●基本技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
立ち状態						
Aボタン	左正拳突き	4	上段	4	2	2
Bボタン	左サイドキック	8	上段	4	2	12
Cボタン	右正拳突き	20	上段	7	4	16
Dボタン	挑発					
レバー＋ボタン						
↘＋A	中段パン	8	中段	8	4	24
↘＋B	中段キック	10	中段	5	8	3
→＋A連打	ラッシュパンチ	5・6・6・13	上×4	6・2・4・2	2・2・2・2	2・0・2・45
→＋B連打	ラッシュキック	8・10	上上	8・4	5・4	11・27
↓＋A	屈み途中パンチ	8	下段	13	4	0
↓＋B	屈み途中キック	10	下段	8	6	0
相手がダウン状態の時						
↘＋AorB	決め打ち	8	追い打ち	20	12	34
接近距離で						
→＋C	一本背負い	30	投げ	16	8	16
屈み状態						
Aボタン	屈みキック	6	下段	5	3	13
Bボタン	屈みキック	8	下段	10	6	26
ジャンプ状態						
Aボタン	跳び左正拳突き	8	中段	5	16	8
Bボタン	跳び蹴り	12	中段	7	16	7
Cボタン	後ろ蹴り	12	中段	6	6	19

●特殊技

条件	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
通常状態	←＋B	風車蹴り	15	上段	8	14	51
通常状態	→→＋A連打	虎戯打ち	18・12	中・中	10・4	5・2	3・48
通常状態	→→＋B	客脚翔	20	中段	25	8	56
ジャンプ中、あるいは壁際	Bボタン	三角蹴り	16	中段	28	60	1
通常状態	↘↘＋A	踏み込み下段正拳	20	下段	18	22	38
通常状態	→←＋BC	上段回し蹴り	26	上段	20	4	37
通常状態	B＋C	当て蹴り	20	上段	28	8	55
中段キック後B	Bボタン	追上蹴り	10	上段	6	8	65
中段キック後C	Cボタン	膝嵐	10	上段	10	32	49
屈み～通常	↑＋A	釣瓶打ち	20	中段	8	4	24
膝嵐1発目後	↓＋A	膝嵐後パンチ	16	中段	10	4	22

●必殺技

技名	レベル3	レベル2	レベル1	概要	消費気力量	攻撃発生時間 レベル3	攻撃発生時間 レベル2	攻撃発生時間 レベル1	攻撃後のスキ レベル3	攻撃後のスキ レベル2	攻撃後のスキ レベル1
虎煌拳	30	22	8		28	29	29	31	60	60	64
暫烈拳	32	25	—		42	4	4	—	38	38	—
虎煌撃	28	20	—		30	29	34	—	60	26	—
飛燕疾風脚	42	34	8		33	29	29	29	37	38	36
虎砲・強	18	12	—	最大2HIT	30	7	7	—	44	44	—
虎砲・弱	31	21	—		30	7	7	—	31	31	—
覇王翔吼拳	40				50	64			125		
龍虎乱舞	60				96	36			34		

藤堂香澄

●基本技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
立ち状態						
Aボタン	砕打	近6・遠8	上段	3	1	1
Bボタン	紫電	8	上段	4	2	11
Cボタン	轟閃	14	上段	3	4	19
Dボタン	挑発					
レバー＋ボタン						
↘＋A	中段パンチ	8	中段	7	6	23
↘＋B	中段キック	10	中段	10	2	13
→＋A連打	ラッシュパンチ	5・6・8	上段	9・13・5	2・2・9	0・0・37
→＋B連打	ラッシュキック	10・15	上段	14・8	16,10	0・29
↓＋A	屈み途中パンチ	8	下段	12	15	0
↓＋B	屈み途中キック	10	下段	15	2	0
相手がダウン状態の時						
↘＋AorB	甲割	8	追い打ち	6	2	46
接近距離で						
→＋C	持ち回し前落とし	30	投げ	16	8	16
屈み状態						
Aボタン	屈みパンチ	6	下段	4	2	8
Bボタン	屈みパンチ	8	下段	15	17	24
ジャンプ攻撃						
Aボタン	斬鉄	8	中段	6	16	10
Bボタン	山嵐	10	中段	7	12	9
Cボタン	山嵐	10	中段	7	12	9

●必殺技

技名	レベル3	レベル2	レベル1	概要	消費気力量	攻撃発生時間 レベル3	攻撃発生時間 レベル2	攻撃発生時間 レベル1	攻撃後のスキ レベル3	攻撃後のスキ レベル2	攻撃後のスキ レベル1
龍撃拳	30	22	8		28	29	29	31	60	60	64
幻影脚	32	25	—		45	6	6	—	38	18	—
飛燕疾風脚	25	17	8		33	29	29	29	42	44	45
飛燕龍神脚	26	19	—		33	23	23	—	38	39	—
龍斬翔	24	16	16		24	8	8	8	46	46	46
龍牙・強	18	12	—	最大2HIT	30	8	8	—	38	38	—
龍牙・弱	31	21	—		30	8	8	—	31	35	—
覇王翔吼拳	40				50	70			117		
龍虎乱舞	60				96	36			34		

レニィ・クレストン

●特殊技

条件	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
通常状態	←+AB	オーバー・スウィング・ショート	12	上段	30	2	43
通常状態	↖or←+B	ロー・サマーソルト	10	中段	4	6	35
通常状態	←+A	オーバー・スウィング・ロング	12	上段	15	1	16
通常状態	→→+B	チェスト・バンプ	18	中段	8	12	0
スラントローキック後	→→+A	プッシュ・インパクト	18	上段	6	1	0
チェストバンプ後	Aボタン	インパクト・トゥ・バンプ	12	中段	14	8	27

●必殺技

技名	レベル3	レベル2	レベル1	概要	消費気力量	攻撃発生時間 レベル3	攻撃発生時間 レベル2	攻撃発生時間 レベル1	攻撃後のスキ レベル3	攻撃後のスキ レベル2	攻撃後のスキ レベル1
ノブック・ショット	28	20	5		28	12	12	24	35	35	55
ウィップ・ラッシュ	3	2	1	1発につき	32	10	15	26	26	26	39
4スウィッシュ・レイブ	5	3	2	1発につき	25	12	18	32	20	15	20
フリック・ブレイク	60				96	32			20		

王　覚山

●基本技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
立ち状態						
Aボタン	冲捶	4	上段	8	4	4
Bボタン	昇腿	8	上段	7	3	18
Cボタン	双把	14	上段	18	6	20
Dボタン	挑発					
レバー+ボタン						
↘+A	中段パンチ	8	中段	20	13	38
↘+B	中段キック	15	中段	10	29	48
→+A連打	ラッシュパンチ	5・6・16	上上中	7・11・27	9・2・6	0・1・26
→+B連打	ラッシュキック	10・15	上段	12・7	4, 6	0・23
↓+A	屈み途中パンチ	8	下段	6	6	0
↓+B	屈み途中キック	10	下段	12	2	0
相手がダウン状態の時						
↘+AorB	槍下捶	8	追い打ち	20	16	28
接近距離で						
→+C	楊炮	30	投げ	16	8	16
屈み状態						
Aボタン	屈みキック	6	下段	8	3	14
Bボタン	屈みキック	8	下段	12	7	37
ジャンプ状態						
Aボタン	飛頭打	8	中段	13	12	13
Bボタン	飛翔腿	10	中段	8	16	5
Cボタン	跳び腹攻撃	20	中段	8	26	64

●特殊技

条件	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
通常状態	←+A	白蛇吐信	10	上段	3	3	15
通常状態	←+B	右蹴脚	18	上段	5	3	21
通常状態	A+B	当天砲	18	上段	9	6	15
通常状態	B+C	左蹴脚	24	上段	12	2	38
通常状態	↙+B	威風王	14	下段	10	4	19
ジャンプ中	A+B	跳び尻攻撃	16	中・追	12	52	80
接近して	→←+AC	背後転打	30	上段	0	8	16
通常状態	↘+C	頜突進	20	中段	28	3	0
頜突進後	↓+B	足払い	10	下段	8	3	52
通常状態	↓+AB	旋風進	10	下段	12	2	4
旋風進後	→+B	頭突進	15	中段	16	19	0
旋風進後	→+A	虎撲掌	14	上段	8	8	40
通常状態	→→+A	地滑突	30・30	下段	23	16	71
接近距離	→←+AC	背後転打失敗・白蛇吐信	12	上段	0	8	16

●必殺技

技名	レベル3	レベル1	レベル2	概要	消費気力量	攻撃発生時間 レベル3	攻撃発生時間 レベル2	攻撃発生時間 レベル1	攻撃後のスキ レベル3	攻撃後のスキ レベル2	攻撃後のスキ レベル1
飛翔　石頭君	18	15	0		30	3	3	—	50	50	—
強襲　地雷尻君	20	12	2		35	37	33	33	76	76	76
無敵　風武君	4	3	—	1発ニツキ	32	16	16	—	32	32	—
究極奥義　乱打君	60				96	31			82		

藤堂香澄

●特殊技

条件	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
相手の立ちキックに	←+A	殺蹴陰掌	30	上段	0	64	0
相手の中段キックに	←+A	殺掌陰蹴	32	上段	0	73	0
通常状態	Aボタン	露払い	24	上段	11	5	32
通常状態	A+B	轟閃	16	上段	7	4	27
通常状態	←+B	白波	15	上段	10	1	0
通常状態	→→+A	双掌弾	5	上段	10	2	0
双掌弾後	←+B	双掌槍突脚	5	上段	10	4	11
双掌弾後	↓+B	草薙	5	下段	12	2	0
通常状態	→→+B	飛槍	20	上段	18	17	30

●必殺技

技名	レベル3	レベル2	レベル1	概要	消費気力量	攻撃発生時間 レベル3	攻撃発生時間 レベル2	攻撃発生時間 レベル1	攻撃後のスキ レベル3	攻撃後のスキ レベル2	攻撃後のスキ レベル1
藤堂流・重ね当て	32	24	8		36	12	12	20	61	61	67
藤堂流・雷吼砲	15	10	8		42	23	23	21	8	8	24
藤堂流・秘伝超重ね当て ※ただしこの技は入力のタイミングで数値が変化します	60	40	30		96	14			96		

ロディ・バーツ

●基本技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
立ち状態						
Aボタン	ミドル・ロッド	4	上段	8	2	4
Bボタン	ミドルキック	8	上段	4	3	5
Cボタン	ステップキック	16	上段	0	10	28
Dボタン	挑発					
レバー+ボタン						
↘+A	中段パンチ	8	中段	14	2	19
↘+B	中段キック	10	中段	21	7	25
→+A連打	ラッシュパンチ	5・6・8	上段	4・7・22	2・1・1	0・0・22
→+B連打	ラッシュキック	10・10	中上	6・3	1・8	0・32
↓+A	屈み途中パンチ	8	下段	16	4	7
↓+B	屈み途中キック	10	下段	8	4	19
相手がダウン状態の時						
↘+AorB	バウンディングロッド	8	追い打ち	22	1	22
接近距離で						
→+C	フックスロー	30	投げ	16	8	16
屈み状態						
Aボタン	屈みパンチ	6	下段	12	2	9
Bボタン	屈みキック	8	下段	4	6	16
ジャンプ状態						
Aボタン	ジャンピング・フック	8	中段	12	8	12
Bボタン	スピニング・ハイ・キック	12	中段	8	6	10
Cボタン	スピニング・ハイ・キック	12	中段	8	6	10

●特殊技

条件	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
相手の立ちキックに	←+B	ダッジ・ニーキック	24	上段	0	69	2
通常状態	↙+B	スラントローキック	8	下段	8	4	8
通常状態	←+A	オーバースウィング	16	上段	0	10	28
通常状態	A+B	ラビット・ロッド	8	上段	6	33	27
スラントローキック後	↙B	スラント後キック	8	下段	4	4	43

●必殺技

技名	レベル3	レベル1	レベル2	概要	消費気力量	攻撃発生時間 レベル3	攻撃発生時間 レベル2	攻撃発生時間 レベル1	攻撃後のスキ レベル3	攻撃後のスキ レベル2	攻撃後のスキ レベル1
リボルビング・ロッド・強	28	20	—		30	18	23	—	76	92	—
リボルビング・ロッド・弱	28	20	—		30	23	23	—	121	145	—
ミドル・インパクト・TT	13・10・10	8・5・5	8	1発につき	25	4	4	56	35	35	84
ディスィーヴ・インパクト1ー2	18	10	8		45	11	15	32	48	13	30
ハイパー・トンファー	60				96	32			49		

不破　刃

●基本技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
立ち状態						
Aボタン	刀拳	4	上段	4	2	4
Bボタン	逆蹴り	8	上段	8	3	13
Cボタン	龍尾閃	16	中段	18	3	24
Dボタン	挑発					
レバー＋ボタン						
↘＋A	中段パンチ	10	中段	11	2	24
↘＋B	中段キック	15	中段	4	5	14
→＋A連打	ラッシュパンチ	5・8・16	上上中	7・8・9	6・1・6	0・0・38
→＋B連打	ラッシュキック	9	上段	13	7	7
↓＋A	屈み途中パンチ	8	下段	6	1	0
↓＋B	屈み途中キック	10	下段	16	3	10
相手がダウン状態の時						
↘＋AorB	転身弾	8	追い打ち	32	4	54
接近距離で						
→＋C	天逆投	30	投げ	16	8	16
屈み状態						
Aボタン	屈みパンチ	6	下段	8	4	12
Bボタン	屈みキック	8	下段	8	4	25
ジャンプ状態						
Aボタン	落刀	8	中段	7	8	14
Bボタン	落刀	8	中段	7	8	14
Cボタン	鎌落とし	16	中段	14	32	28

●特殊技

条件	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
通常状態	←＋A	ボディー突き	14	上段	5	6	7
通常状態	←＋B	側退撃	15	中段	6	10	40
通常状態	→→＋A	頭突き	20	中段	6	8	21
通常状態	→→＋B	不破流亀巻蹴り	16	中段	22	15	79
通常状態	A＋B	開脚踵落とし	20	中・追	13	7	7
敵ダウン時	↓↑＋A	天誅落	20	追い打ち	35	6	10
屈みキック後	Aボタン	屈みキック後アッパー	14	上段	2	2	29

●必殺技

技名	消費気力量	攻撃発生時間 レベル3	レベル2	レベル1	攻撃後のスキ レベル3	レベル2	レベル1	概要
流影陣	28	4	4	4	16	16	16	
貞空斬首刀	28	8	8	20	27	27	34	1発につき
猛牛流刀陣	36	2	2	—	72	72	—	
闘神翔	96	27			29			

技名	レベル3	レベル2	レベル1	概要
流影陣	25	16	8	
貞空斬首刀	3	2	1	1発につき
猛牛流刀陣	25	17	—	
闘神翔	60			

ワイラー

●基本技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
立ち状態						
Aボタン	バスターパンチ	8	上段	4	2	1
Bボタン	バスターキック	10	上段	10	8	16
Cボタン	バスターダイブ	18	中段	18	6	10
Dボタン	挑発					
レバー＋ボタン						
↘＋A	中段パンチ	14	中段	12	3	28
→＋A連打	ラッシュパンチ	10・15・10	上上中	7・4・20	1・3・6	4・0・26
→＋B連打	ラッシュキック	10・14	中段	9・8	1.6	0・26
↓＋A	屈み途中パンチ	15	中段	6	5	27
↓＋B	屈み途中パンチ	15	中段	6	5	27
相手がダウン状態の時						
↘＋AorB	バスターヒップ	8	追い打ち	17	17	75
接近距離で						
→＋C	バスタースルー	30	投げ	16	8	16
屈み状態						
Aボタン	屈みパンチ	12	中段	8	3	27
Bボタン	屈みパンチ	12	中段	8	3	27
ジャンプ状態						
Aボタン	コズンキック	15	中段	5	11	1
Bボタン	コズンキック	15	中段	5	11	1
Cボタン	コズンキック	15	中段	5	11	1

●基本技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
立ち状態						
Aボタン	ショート・ウイップ	4	上段	4	1	3
Bボタン	スピニング・キック	8	上段	8	3	0
Cボタン	ダブル・タイフーン	15	上段	15	24	18
Dボタン	挑発					
レバー＋ボタン						
↘＋A	中段パンチ	8	中段	24	3	21
↘＋B	中段キック	10	中段	5	2	14
→＋A連打	ラッシュパンチ	5・8・16	上段	6・6・8	2・2・8	0・0・35
→＋B連打	ラッシュキック	10・15	上段	26・10	1.13	0・70
↓＋A	屈み途中パンチ	8	下段	8	2	14
↓＋B	屈み途中キック	10	上段	8	4	4
相手がダウン状態の時						
↘＋AorB	スクワッシュ・キック	8	追い打ち	16	4	23
接近距離で						
←→＋C	トワイン・スロー	25	投げ	40	8	80
屈み状態						
Aボタン	屈みキック	6	上段	8	2	14
Bボタン	屈みキック	8	上段	8	8	4
ジャンプ状態						
Aボタン	ジャンピング・エルボー	8	中段	8	5	11
Bボタン	ハイカット・キック	10	中段	5	10	9
Cボタン	ジャンピング・エルボー	6	中段	8	5	11

シンクレア

●基本技

操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
立ち状態						
Aボタン	ターン・エッジ	8	上段	7	1	5
Bボタン	スラスト・キック	12	上段	24	7	24
Cボタン	オーバー・スウィング	16	中段	14	1	36
Dボタン	挑発					
レバー＋ボタン						
↘＋A	中段パンチ	12	中段	12	4	36
→＋A連打	ラッシュパンチ	8・8・8	上上中	18	52	32
↓＋A	屈み途中パンチ	15	下段	14	2	12
↓＋B	屈み途中キック	20	下段	21	2	0
相手がダウン状態の時						
↘＋AorB	ギロチン・スウィング	8	追い打ち	35	16	16
屈み状態						
Aボタン	屈みパンチ	10	下段	18	7	51
Aボタン	屈みパンチ	10	下段	18	7	51
ジャンプ状態						
Aボタン	ハイカット・ソード	12	中段	8	8	11
Bボタン	ハイロール・ソード	15	中段	6	2	28
Cボタン	ハイロール・ソード	15	中段	6	2	28

●特殊技

条件	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
通常状態	←＋A	ターニング・エッジ	20	上段	15	12	7
通常状態	←＋B	スイッチバックソード	20	上段	12	45	38
通常状態	←＋AB	ターニング・スタップ	15	上段	19	29	20

●必殺技

技名	消費気力量	攻撃発生時間 レベル3	レベル2	レベル1	攻撃後のスキ レベル3	レベル2	レベル1	概要
ビジョンカッター	32	96	—	—	127	—	—	
回転剣攻撃	32	4	4	1	3	36	36	1発ニツキ
ダイブソード	30	18	18	18	1	1	2	
ハイパーオーラ斬り	96	57			49			

技名	レベル3	レベル2	レベル1	概要
ビジョンカッター	10	—	—	
回転剣攻撃	9	5	2	1発ニツキ
ダイブソード	30	22	8	
ハイパーオーラ斬り	60			

●特殊技

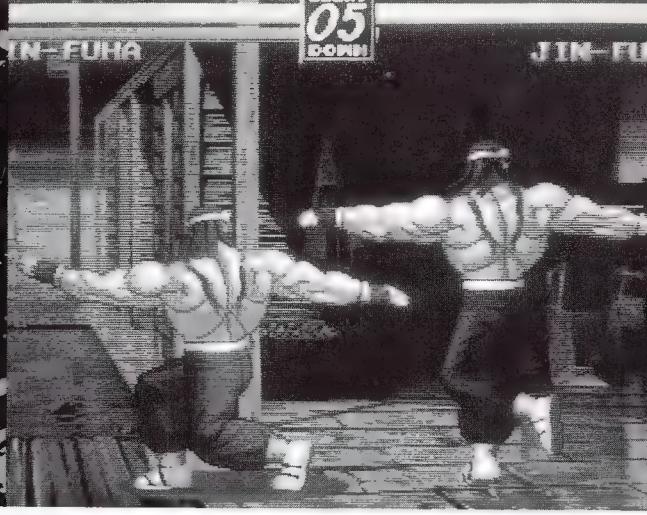
条件	操作	技名	攻撃値	攻撃部位	攻撃発生時間	攻撃時間	攻撃後のスキ
通常状態	←＋B	アコーズキック	30	上段	18	11	21
相手が投げてきた場合		投げ返し			28	5	22

●必殺技

技名	消費気力量	攻撃発生時間 レベル3	レベル2	レベル1	攻撃後のスキ レベル3	レベル2	レベル1	概要
レッドショルダー	30	36	36	36	38	38	38	
ブラックアウト	32	8	8	0	55	57	55	
跳ね返し	20	2			24			

技名	レベル3	レベル2	レベル1	概要
レッドショルダー	35	27	10	
ブラックアウト	40	32	20	
跳ね返し	20			

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
対人戦ランキング
～ネオジオフリーク編～



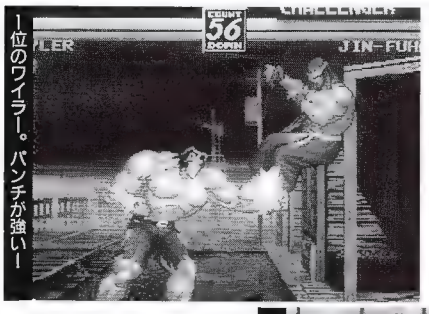
ひそかに熱い!? 対人戦のキャラクターランキングだ!!

数々の新システム導入で、今までのネオジオ格闘とはひと味違った闘い方（?）のできる『龍虎の拳　外伝』。ここでは、そんな龍虎外伝の、対人戦におけるキャラごとの〝強さ〟の目安を表にしてみよう、というのが目的。あくまでも目安でしかないのだが、対戦時の参考にはなると思うぞ!!

相手キャラクター

使用キャラクター＼相手キャラクター	ロバート	リョウ	カーマン	王　覚山	ロディ	レニィ	藤堂香澄	不破　刃	シンクレア	ワイラー	総合点（順位）
ロバート		5	5	4	5	2	4	5	6	4	40P(9)
リョウ	5		5	3	7	3	5	5	6	4	43P(4)
カーマン	5	5		4	5	4	5	5	6	2	41P(8)
王　覚山	6	7	6		5	4	5	6	7	4	50P(3)
ロディ	5	3	5	5		4	6	5	6	4	43P(4)
レニィ	8	7	6	6	6		6	7	7	4	57P(2)
藤堂香澄	6	5	5	5	4	4		5	6	3	43P(4)
不破　刃	5	5	5	4	5	3	5		7	3	42P(7)
シンクレア	4	4	4	3	4	3	4	3		4	33P(10)
ワイラー	6	6	8	6	6	6	7	7	6		58P(1)

★相手キャラごとの平均点は5Pを平均となっています。従って総合点の平均は45Pです。



1位のワイラー。パンチが強い！

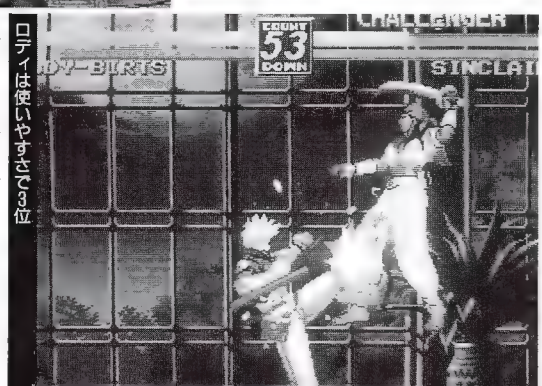
やっぱり…あの人が1位だ！

ランキング表をみてもらえば分かるように、1位と2位が極端に強く、ワイラーをレニィが僅差で追う状態。→A、→Aで浮かせてパンチ連打するだけで、メリメリ減らすことができるワイラーと、立ちパンチが当たったら超強力連続技が確定のレニィ、どちらも他のキャラをよせつけない強さをみせている。

苦手キャラがいないせいで、安定した強さをみせる王　覚山が3位に食い込んだ。ちなみに、この順位は背後転打が弱い1P側。ガード中の相手にも背後転打が決まる2P側なら、もう少し強くなる。

激しい！4位争い

4位は同点で3人。リョウとロディ、そして香澄だ。注目したいのは、すでにこの順位から、平均点である45Pを割り込んでいること。ただし



ロディは使いやすさで3位

強いことは強いので、ランクアップの余地は十分にアリ。

7位には、格闘ゲームには珍しい、『パワータイプ忍者』の刃がランクインした。どのキャラともそこそこ闘えるが、パワータイプの宿命である、技のスキが大きいのがつらい。

8位はカーマン。このキャ

対人戦ランキング

立ちKが効かない相手にはツラいロバート

ラもまんべんなく強いのだが、対ワイラーがツラいのでポイントが稼げず。ラッシュに割り込めないのが痛すぎる…。

主人公の意地はいずこへ…

9位にやっとランクインしたロバート。これも主人公の試練なのか？ 確実に勝てる相手が少ないうえに、苦手な相手には徹底的に弱いというのがキツイ。

そして最下位は、ダントツ（？）でシンクレア。中ボスの威厳はどこへ…。誰と闘っても、まんべんなくツラいという悲しいキャラ。あひ〜。

担当者コメント

ロバート・ガルシア

担当 モリスケ

レニィ戦はかなりヤバイ。立ちキックで浮かせてからのラッシュ攻撃が非常に入りにくいので、体力を減らせない。←Aで一発を狙うしか…。

はっきりいって、本当に主人公？ と疑ってしまう。技はかっこいいんだけどね。

リョウ・サカザキ

担当 鷹

立ちパンチが無力化してしまう、王がチョット…。あとは、ムチネーチャンの立ちパンの鋭さが厄介だ。割り込めネー。あひー（泣）。その他のキャラは、泣き言いいながらも、結構闘っていける。

基本はやはり、立ちパン、三角蹴り、跳ばせて落とす。頑張ってネ。

カーマン・コール

担当 モリスケ

立ちパンチが遅く、返し技として使えない。ワイラー戦は押されっぱなし。バクチ当て身で活路を開くしかないらしい。スロットルナックルが発動しないのもキツイ原因。

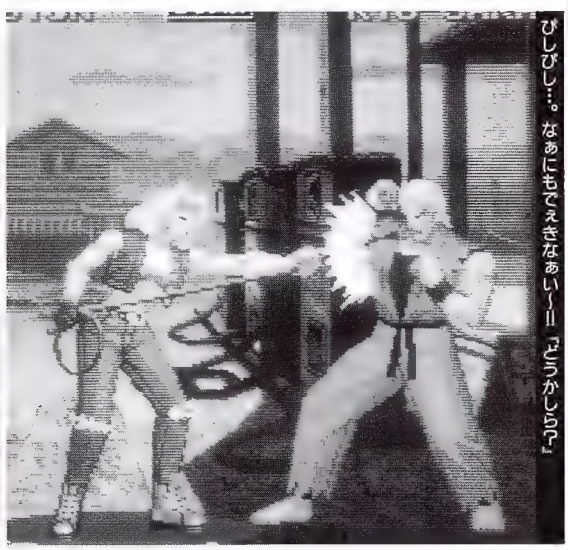
ワイラー以外にはそこそこ闘える。追い打ち攻撃からの起き攻めで一気に倒せ！

王 覚山

担当 ジェイケイ

「こいつには勝てない」的な相手が特に存在せず、結構な強キャラといえる。2P側で始めれば、さらに強い！

対ロバートでは、近めでの立ちKをしゃがんでかわして右端脚がポイント。対リョウではしゃがみ途中Pが強いぞ。


びしびし…。なぁにもでえきなぁい〜!! 「どうかしら?」

ロディ・バーツ

担当 鷹

一応オールラウンドに闘えるのだが、リョウの永久ラッシュがちっとキツイかな。体力がリードしたら待つのもいいかも。でも油断は大敵。

レニィ・クレストン

担当 ジェイケイ

最強キャラ。ワイラーと張ります。ガンガン固めて強力連続技でとどめをさせば、相手は「何もできない〜」ということ間違いナシだ。

が、上手な相手だとガードを固めてワンチャンスを狙ってくる。軽率な行動は禁物だ。

藤堂香澄

担当 ジェイケイ

実は自分、香澄での対人戦の経験が少なく、大きく有利、不利をつけれないでいたらこうなってしまいました。実際はもっと低い位置にいるはず。

とはいえ、それほど弱いキャラではないのも事実。素早さと、密かに強力な連続技、それに当て身を駆使すれば結構闘えるはずだ。

不破 刃

担当 ジェイケイ

連続技や技の早さなど、イマイチ中途半端なキャラ。技のスキが全体的にもうちょっとだけ小さければ…。しゃがみ途中B、Aは強いけどね。

対ワイラーはズバリ不利だけど、→A、→A、→Bの3発目が3ヒット、しゃがみ途中B、Aの2発目が2ヒットするのがポイント高いぞ。

シンクレア

担当 モリスケ

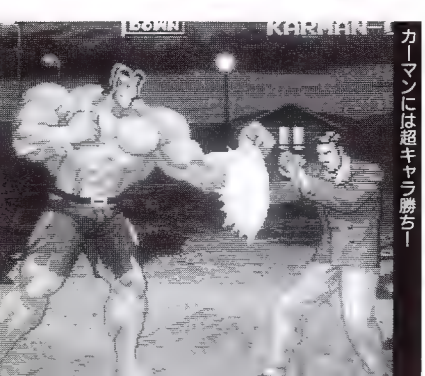
このキャラやばくないっすか？ そこそこ使える下段攻撃が1つあるだけなのに投げないし、使える中段はC攻撃と←Aだけ。どーすんですか。超一発狙いで←A出しまくるか？

ワイラー

担当 鷹

ワイラーしゃん天下無敵？ →A、→Aのゴリ押しがみんなにイヤがられた（特にデレスケカーマン）。このゴリ押し、ディレイ（タイミングをずらす）で出すと効果的。

らくちんして勝てるけれど、気は抜かないようにネ。



カーマンには超キャラ勝ち〜

読めば『龍虎の拳』シリーズのすべてが分かる

『龍虎の拳』シリーズ

その世界観に迫る!!

『龍虎の拳』シリーズも今回の外伝で3作目。前作から2年以上経っているということで、本作までのストーリーや世界観をダイジェストでお送りしよう。

龍虎の拳

サウスタウンから悲劇の幕は上がった

リョウはストリートファイトが横行しているある田舎町に生まれた。父タクマは、極限流という従来の空手に〝気〟の攻撃をミックスした武道の師範であり、当然リョウも幼いころから極限流空手を仕込まれていた。

そんなある日、サウスタウンに出かけたタクマと母ロネットが事故にあう。事故が起こりようのない道でのトラックとの接触事故だった。母は死に、タクマは瀕死の重傷を負ってしまう。事故には不審な点が多く、タクマを狙ったものではないかと思われたが、誰も証明することはできなかった。

母ロネットが死んでしまった！　それだけでもショックなのに、傷が癒えて退院したタクマは、妻と自分を狙った犯人を探すため、ある日突然、リョウたちの前から姿を消してしまう。

その時、リョウには4歳年下の妹ユリがおり、ユリを養うためわずか10歳のリョウは必死に働きはじめる。しかし、所詮10歳のリョウではどんなに働いても、生活は楽になるはずもなかった。そのため、リョウは父に仕込んでもらった極限流空手を武器に、ストリートファイトに身を投じることになる。

タクマ・サカザキ

ロネット・サカザキ

あの事故から数年後 新たな悲劇が兄妹を襲う!!

それから数年後。リョウは名うてのストリートファイターへと成長していた。父より伝授された極限流空手を努力により、自分なりに磨きをかけた結果だった。

〝気〟を使う空手、極限流。それは自分の身を極限状態に置いてのみ会得できると、失踪した父タクマは常日頃からリョウに語っていた。少年時代からユリを守るため、常にギリギリの状況に身を置いてきたリョウであったがゆえに、この成長があったのだろう。

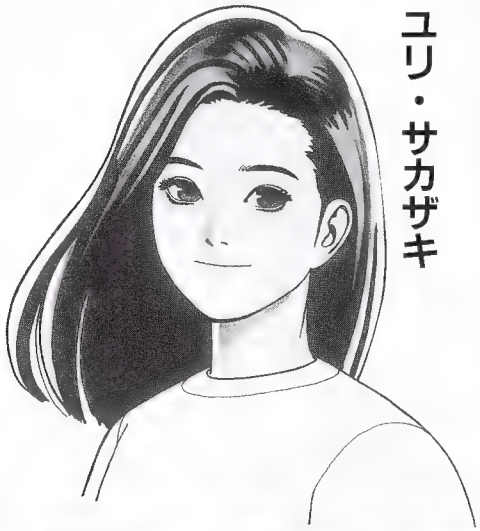
そんなある日、いつもと同じようにストリートファイトを繰り広げていたリョウの前に1人の男が現れた。

それは父タクマから極限流空手の教えを一緒に受けていた、親友ロバートだった。彼はイタリアの大富豪の御曹司なのだが、引かれたレールの上を歩くような人生は嫌だと父アルバートに反発し、父の親友であるタクマの道場に入門していたのだ。そして、天才的なセンスによりメキメキと上達を果たし、入門から数ヵ月後、単身修行の旅へ出るまでになった。そのロバートが数年ぶりにこの町に戻ってきたのだ。しかも、恐るべき極限流空手の使い手となって。

喜んだリョウだが、再会したロバートの口から聞いた言葉は愕然するような内容だった。何と、リョウのアパートからユリが誘拐されたというのだ。追おうと思ったロバートだが、惜しくも見失ったという。しかし、ナンバーからサウスタウンの車だということだけは分かった。

またもやサウスタウン!!　両親を奪っただけではなく、最愛の妹ユリまでも奪うというのか！　リョウの闘志に火がついた。

ロバートにサウスタウンの場所を聞くと、自分も一緒にいくという。暴力と欲望が支配する街、サウスタウンに2人は急いで向かった…。



ユリ・サカザキ

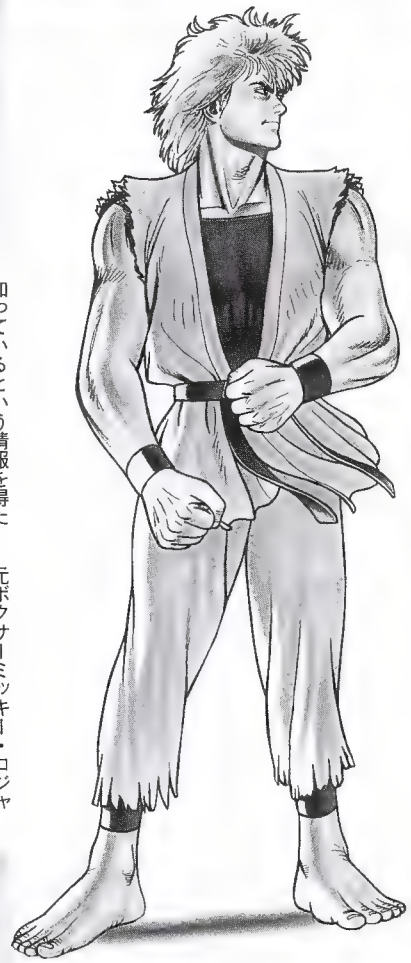
龍虎豆知識①

キングの真の姿

レストラン「L，MOR」の用心棒キング。彼が実は女だというのは有名な話。

でも彼女に弟がいるというのは、『龍虎の拳2』でキングのエンディングを見た人でないと分からない設定だ。

彼女が〝龍虎の拳〟で、Mr．BIG関係の店で用心棒をやっている理由も、たった1人の弟を守るため、そして弟ジャンの足を直すためというわけ。くーっ！　泣かせるねぇ！　というわけで、キングは外見と裏腹に心優しいお姉さんなのさ。



無敵の龍
リョウ・サカザキ

強敵たちとの闘い!! 組織の野望を打ち砕く

サウスタウンに着いたリョウたちは、わずかな情報を手がかりに捜索を開始する。

まず訪れたのが料亭「かるた」。ここにいる藤堂竜白という格闘家が、ユリの行方を知っているという情報を得たリョウは、藤堂竜白と対面した。

しかし、『拳』で語れ』との言葉により、闘いになる。

激戦の末、辛くも勝利を収めたリョウだが、残念なことに藤堂はユリの行方について、まったく知らなかった。ただし、それらしい娘がダウンタウンにいるという情報を入手し、ダウンタウンへと向かう。

その後、情報にしたがって、ダウンタウンの「MAC, SBAR」に陣取るジャック・ターナー、ポートタウン繁華街で薬局を営む中国拳法の達人リー・パイロン、レストラン「L, MOR」の用心棒キング、ポートダウンタウンの元ボクサーミッキー・ロジャース、海軍士官学校の教官であるジョン・クローリーなど、組織関係の強敵と対戦!!

次々と打ち破っていった。

そして、最終的に行き着いたある工場で、組織の幹部であり、事実上サウスタウンを支配しているMr. BIGと対決する。Mr. BIGはユリには利用価値があると語り、リョウに闘いを挑んでくる。

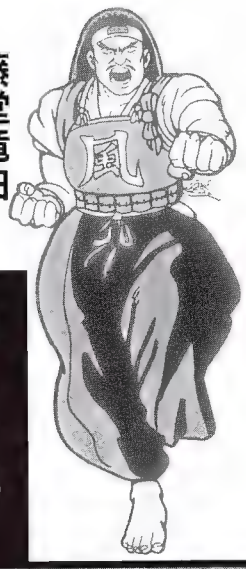
特殊な棒術を操るMr. BIGにリョウは大苦戦したが、なんとか勝利を収める。そして、Mr. BIGの口からある空手道場の場所が告げられる。そこですべてが分かるというのだ。

衝撃の真実!! ユリ誘拐の真の目的

緊張した面持ちでその空手道場に向かうリョウとロバート。そこで待ち受けていたのは、天狗の仮面と白い胴着を着た謎の男だった。ただならぬ気を放つ、この男に気圧されそうになりながらも、最後の闘いがはじまった。

リョウは男と拳を交えた瞬間、驚愕する。この男の使う技が極限流に似ていた…、いや極限流そのものだったからである。しかも、その技量はリョウを越えていたため、次第に追い詰められていった。

最強の虎
ロバート・ガルシア



藤堂竜白

しかし、極限まで追い詰められたリョウは、覇王翔吼拳、極限流の奥技〝龍虎乱舞〟を使って立て続けに攻撃し、勝利を収める。

そして、覇王翔吼拳でとどめを刺そうとするリョウの目の前に突然ユリが立ちはだかった。ユリがいうには、この謎の男はリョウたちの父タクマだというのだ。そして、今回の誘拐事件は極限流の使い手であるタクマを操るため、Mr. BIGがユリを誘拐したのだと語る。

ユリ自身は、倉庫に閉じ込められていたのを、キレイな顔した男に助けられたらしい。

こうしてユリ誘拐事件は一応、幕を閉じた。とりあえず今回は組織との闘いに勝利したようだ。そう今回は…。

龍虎豆知識①

Mr. BIGとジョン・クローリーの関係!?

Mr. BIGとジョン・クローリー。サングラスをかけているぐらいしか共通点が見つからない2人だが、実は顔見知りという情報が流れていたりする。

その昔、ジョンがまだバリバリの空軍パイロットだった頃、空戦中にミスを起こした時に助けてくれたのが、このMr. BIGらしい。

でも、資料上では親友ジェームスが助けたことになっているし? どうやらなかなか奥の深い設定になっているようだ。

龍虎豆知識②

キングとジャックの因縁とは?

キングとジャック、ともにMr. BIGの配下に属しているが、その昔、この2人は1度対戦したことある。

この時の勝負はジャックの勝ちだったが、今も仲たがいしているらしい。容姿も闘い方も対称的な2人だけに、しょうがないといえばしょうがないんだけどね。

龍虎豆知識③

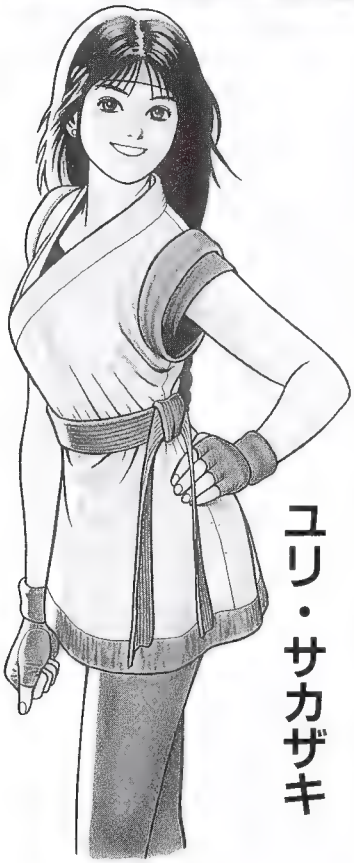
藤堂竜白はいずこに?

『龍虎の拳』以降、色々とウワサ(プレイキャラとして登場するのではないか)の絶えない藤堂竜白。

外伝では彼の娘「香澄」が登場したが、本命の親父キャラ「竜白」は今回も登場しなかった。世代交代というにはまだ早すぎる引退。何とか復活してもらいたいものである。

現在の竜白だが、リョウに負けてから武者修行の旅に出てしまったらしい。

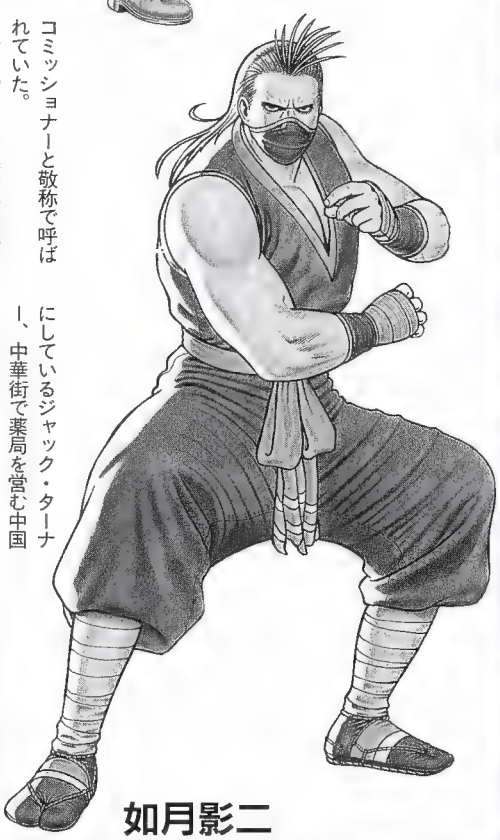
龍虎の拳2



ユリ・サカザキ

Mr.BIG

テムジン



如月影二

あれから1年後 新たな闘いがはじまる!!

ユリ誘拐事件から1年、すべての黒幕はMr.BIGであり、自身の配下に不敗の格闘家と異名をとるタクマ・サカザキを加えるために起こった事件だった。

しかし、2人の極限流空手の使い手、リョウとロバートの活躍により、ことなきを終える。しかし、それは極限流空手と組織との対立を深める結果にもなっていた。

現在、彼らはそれぞれの形で平穏な暮らしを満喫していた。父タクマは極限流のさらなる発展のため、サウスタウンの街外れに道場を構える。リョウは自らの技をさらに磨くため修行に没頭し、ロバートは1度、父アルバートの元に帰ろうと考えたが、サカザキ一家のことが気になり、近くの別荘に居を構えた。

そして、ユリはリョウに護身術を兼ねて極限流空手を教えて欲しいと頼むが、強く反対されたため、サウスタウンにあるタクマの道場へと通うことなる。

そんなある日、ロバートが異種格闘技戦「キング・オブ・ザ・ファイターズ」の知らせをリョウにもってくる。リョウとロバート、タクマは自分たちの実力を試すことも含めて、この大会への参加を決める。また、ユリも内緒でちゃっかりとエントリーを済ませてしまっていた。

このキング・オブ・ザ・ファイターズの知らせは、街中に知れ渡り、サウスタウン中の強者を呼び寄せることになる。

しかし、この大会の裏にはある陰謀が渦巻いていた。極限流空手と組織の対立は、新たな局面を迎えようとしていた…。

旧敵との再会 新たな敵の出現!!

異種格闘技戦キング・オブ・ザ・ファイターズは、ある1人の男によって計画されていたプランの1つだった。その名は参加選手には語られず、コミッショナーと敬称で呼ばれていた。

なにやらきな臭い雰囲気を漂わせながらも、闘いのコングは鳴った。乱入形式でおこなわれるこの大会は、何時どこで闘いがはじまるかの予想がつかない、まさにストリートファイトなのだ。

リョウたちも色々な相手と対戦する。1年前、ユリを逃がしてくれたムエタイの使い手キング。今度は少し女性らしさを漂わせていたが、技のキレは1年前よりも格段に鋭くなっていた。

続いてダウンタウンを根城にしているジャック・ターナー、中華街で薬局を営む中国拳法の達人リー・パイロン、元海軍士官学校の教官であり、マーシャルアーツの使い手でもあるジョン・クローリー、ボクサーとして復活するため日夜努力しているミッキー・ロジャースなど、1年前に闘った相手と再び対戦!! さすがに1年前と同じということはなく、どの対戦相手とも苦戦を強いられた。

もちろん1年前に闘ったことのない、2人の新たな格闘家も姿を現した。1人はモンゴル相撲の使い手テムジン。街に住む貧しい子供たちのため、この大会で優勝を狙っているという優しい男。

もう1人は、日本古来より伝わる忍術を操る男、如月影二。彼はなぜか極限流空手を滅ぼすことに執着し、わざわざ日本からやってきたのだ。

見たこともない技の持ち主たちや同門同士の闘いを経て、さらに強くなっていくリョウ。しかし、大会も終盤に差しかかった頃、意外な人物がリョウたちの目の前に現れた。

因縁の対決 復活!! Mr.BIG

その人物とは1年前にユリを誘拐した組織の幹部、Mr.BIG。今も組織の幹部であることに変わりはないが、1年前の失敗のせいで組織内での発言力が著しく低下したためか、組織内でも新たな動きが起こり、1人の若い幹部の増長をゆるしてしまっていた。

今回、Mr.BIGがここに現れた目的は、リョウたち極限流空手への復讐というわ

ギース・ハワード

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

科学が人を狂わせる悲しい物語

今回の『龍虎の拳 外伝』は世界観が前作とほとんど違い、文字通り外伝的な話になっている。登場するキャラクターはメイン、ボスを含めて全部で10人。ロバートとリョウ以外は全員が新キャラになっている。

今回の主人公はロバート。話の中心人物である「フレア・ローレンス」という幼なじみをワイラーという男の元に送り届けるため、今回の争いに巻き込まれる。

リョウ・サカザキは、ユリとともにロバートを追う形でグラスヒル・バレーに向かうことに…。

カーマン・コールは、ガルシア財団のエージェント。ロバート捜索を依頼され、消息をしるためリョウの元に…。

王覚山は、幻の拳法「心意六合拳」の使い手であり、画家でもある。あてのない旅の途中に寄るという形で。

ロディ・バーツとレニィ・クレストンは、ワイラーからフレア捜索の依頼を受けたことから巻き込まれる。

藤堂香澄は父、竜白を探すため、わざわざ日本からやってきた。リョウの足取りさえ追えば竜白に会えると思っているらしいのだが…。

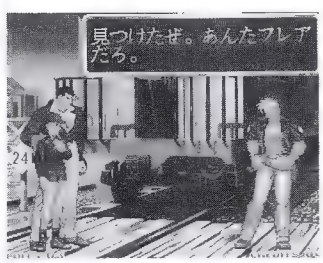
最後に不破刃は、あの如月影二と同じ忍者。影二を憎んでおり、影二を倒した極限流に興味がある。

と、こんな感じの8人がメインキャラ。それぞれ個性バリバリで、前作、前々作とは違った独特の雰囲気がある。

ストーリー的には、話のポイントになるのが、フレアの父とワイラーの父が共に一緒に実験したある研究。

キャラによって最後のラスボスが違うので、あまり関係のないキャラもいるが、深くかかわってくるキャラも当然いる。

深くかかわっているキャラは、この闘いの結果がどうであれ、悲しい結末を生むことになるだろう…。

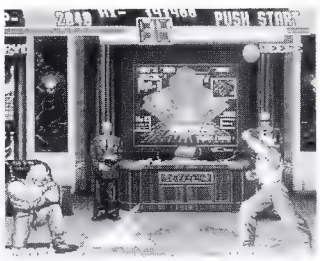


極めて地上最強の格闘家になり、サウスタウンを支配するために…。

あの狼たちの伝説の序章はもう動きはじめている。

ようだ。

場面は変わって飛行機内。逃げ出したはずのギースがソファーに座っている。行き先は日本、そう古武術を完全に



いくらリョウが強くなったとはいえ、あまりの攻撃の激しさに完全には避けきれず、少しずつダメージを負っていく。リョウも応戦するが、気による必殺技は避けられたり防がれたりして、思うようにダメージを与えることができない。

しかし、絶対絶命のピンチにまたあの奥技、龍虎乱舞が発動する。さすがのギースもこの技だけは避けきれず、まともに食らってしまう。

すかさず倒れたギースにとどめを刺そうとしたが、今度は逆に周りが暗くなってしまう。憎々しげなセリフとともにギースの気配が消える。どうやら今回はリョウの勝利のようだ。

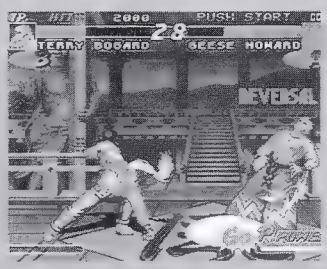
龍虎豆知識⑤

ジェフ・ボガードとギース・ハワードの対立

『餓狼』シリーズで活躍中のボガード兄弟、その養父がジェフ・ボガードだ。

ジェフ・ボガードは、サウスタウンのスラム街出身のストリートファイターで、スラム街では英雄視されている。精選実直をそのまま地でいくような性格だったため、サウスタウンを力で支配しようとするギース・ハワードと衝突してしまうのも、仕方がないことなのだろう。

その結果は、皆さんご存じ通り、ジェフの暗殺という悲しい形で決着がついてしまう。この事件がなければ、ボガード兄弟とギース・ハワードの闘いが生まれなかったことを考えると、複雑な心境だ。



新たなる支配者ギースハワード登場!!

招待された場所はイーストアイランドの端の小島に建つ巨大なビル。

案内された場所は、巨大なモニターがある真っ暗な部屋だった。突然、モニターに1人の精悍そうな男が写る。そうこの男こそ、この大会を主催した組織の幹部ギース・ハワードその人であった。

オレに何の用があるというリョウの質問に、ギースは自分の手先になれと告げる。自分の野望を達成するための駒になれというのだ。

しかしリョウは、『貴様であれMr.BIGであれ、組織に手を貸すようなことは一切しない。極限流空手を人を守るためのものだ!!』と、キッパリことわる。そのリョウの答えを聞いたその瞬間、周囲が突然明るくなり、部屋の真ん中に先程まで話していたギース・ハワードが立っていた。ギースは語った、『ではここが貴様の墓場になるのだ』と…。

最後の闘いがはじまった。ギースはフォーマルスーツを着こなしている外見とは対称的に、鬼神のような強さを見せつける。古武術を彷彿させるような素早い動き、繰り出せる攻撃の重さの他、〝気〟による攻撃も自由自在に使いこなす、まさに最強の敵であった。

けではなく、この大会を主催した組織の幹部「ギース・ハワード」の居場所を知るためだった。そのため、大会主催者ギースハワードに招待される可能性のある選手を見張っていたところ、勝ち上がってきたのは、1年前に敗北を喫したリョウ・サカザキ。Mr.BIGにとっては、このうえない状況だった。

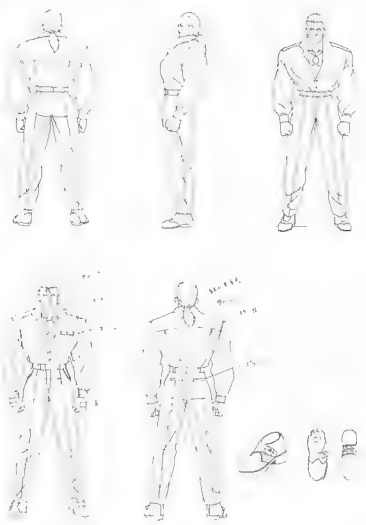
互いに恨みをもつ同士、闘いを避けることは不可能。かくして因縁の闘いは再び幕を上げた。1年前よりも多彩な必殺技を会得したMr.BIG、さらなる成長を遂げたリョウとの闘いはほぼ両者互角。しかし、リョウがMr.BIGのスキを突き、辛くも勝利を収めた。

こうして名実ともに大会優勝者となったリョウは、コミッショナーに招待されることになる。

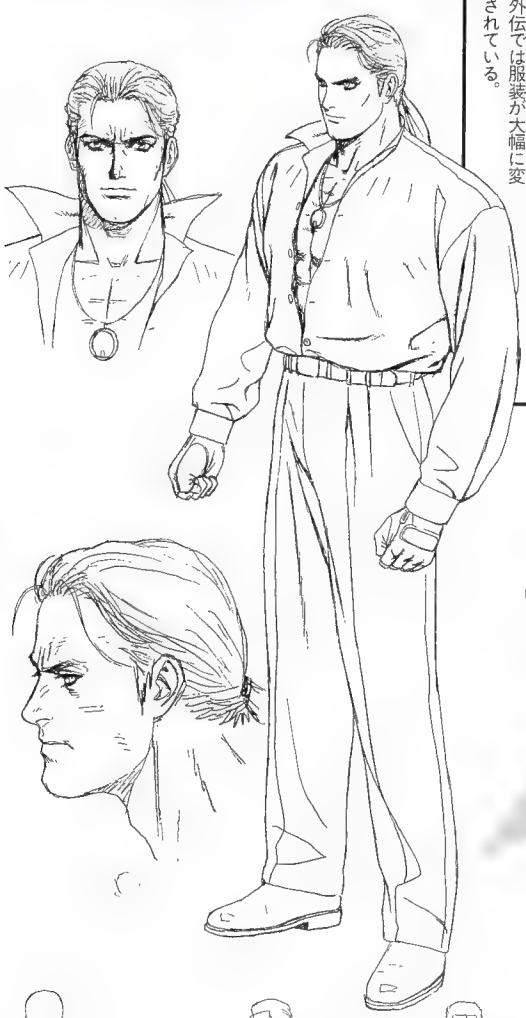
『龍虎の拳　外伝』設定原画集&開発インタビュー

外伝キャラクター原画集

ここでは、龍虎の拳外伝に正式採用されたキャラクターの設定原画を公開しよう。全員の体格の比較やホエホエさんの原画など、ゲームでは分かりにくい情報も満載！



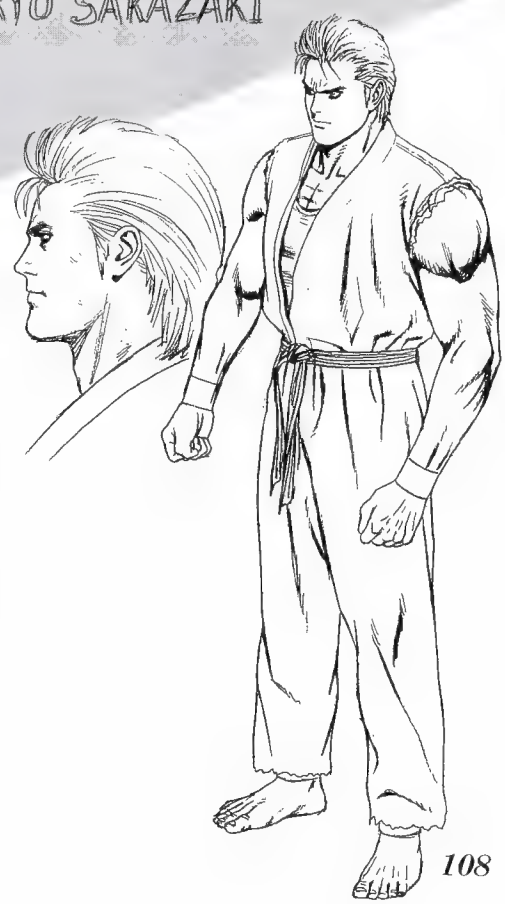
ROBERT GARCIA



ロバート・ガルシア

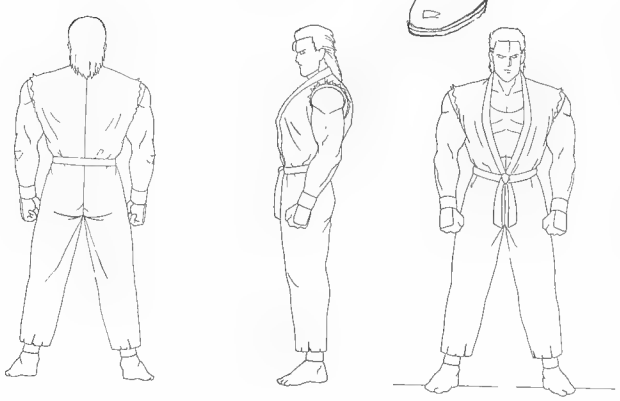
今回、主役に抜擢された極限流空手の最強の虎。偶然再会した幼なじみのフレア・ローレンスを、グラスヒルバレーに送る途中で事件に巻き込まれる。外伝では服装が大幅に変更されている。

RYO SAKAZAKI



リョウ・サカザキ

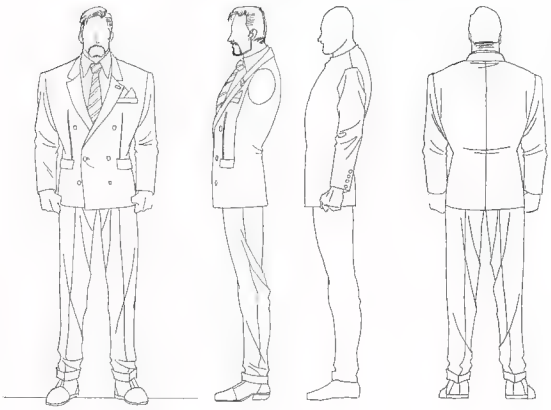
ロバートの親友でありライバルでもある、極限流空手が誇る無敵の龍。外伝では妹のユリとともに、ロバートを探すためグラスヒルバレーにやってきた。トレードマークの裸足と空手着は外伝でも健在。

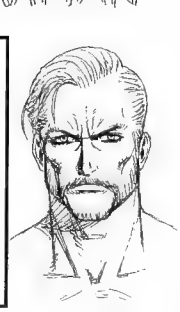


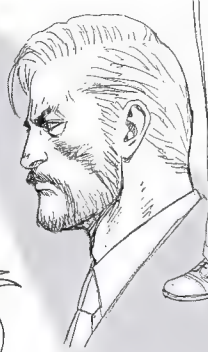
KAMAN

カーマン・コール

ガルシア家に仕えるスゴ腕のエージェント。
ロバートの父であるアルバート・ガルシアの依頼を受けロバートを連れ戻すため、グラスヒルバレーに派遣される。
格闘技をロバートに教えていたこともある護身術の達人。

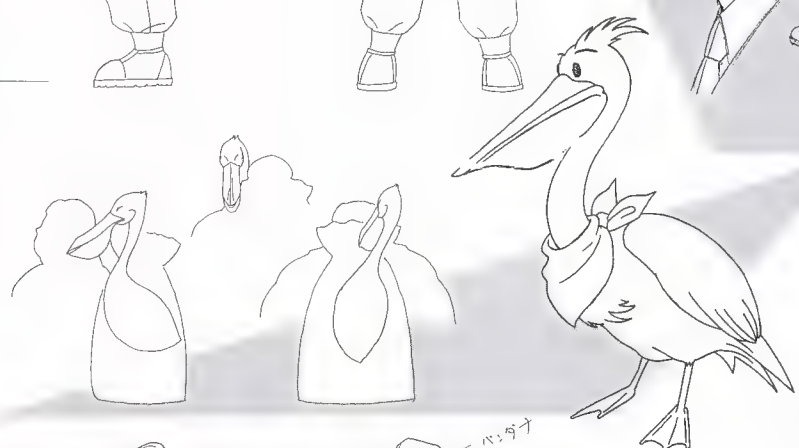


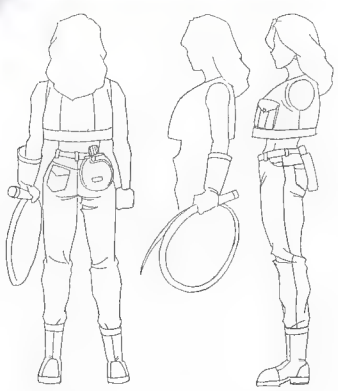


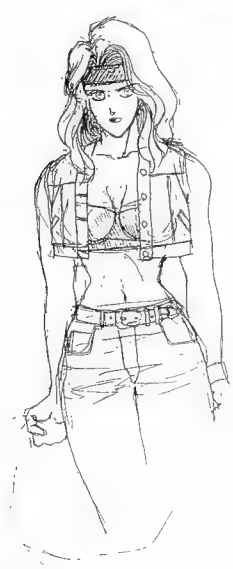


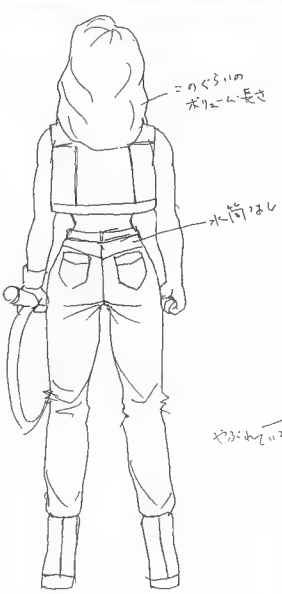
王 覚山

相棒であるホエホエ（ペリカン）と一緒に、世界を巡る放浪の画家。
幻の拳法とよばれる心意六合拳の達人である。
ちょっとドジな面もあるが、基本的にはいい人（じゃないかと思う…）。



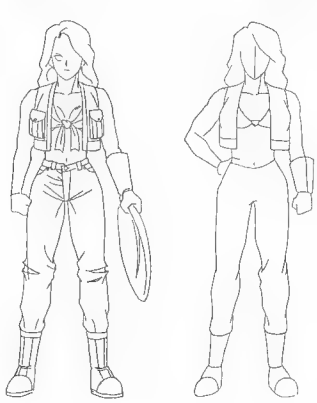


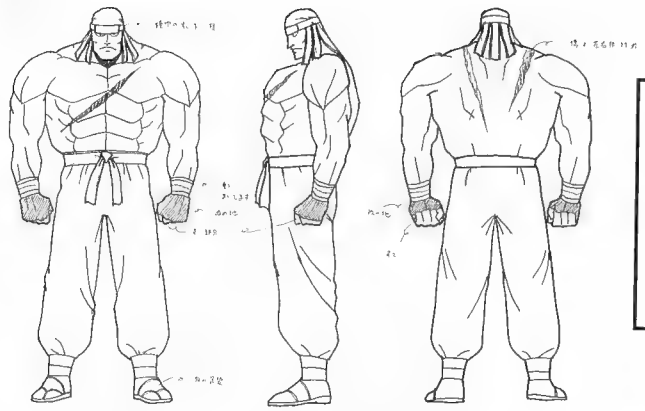




レニィ・クレストン

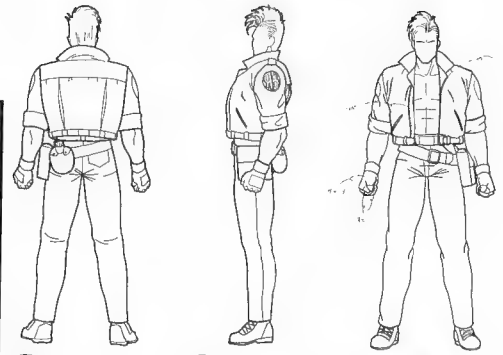
ムチを自在に操る気の強い女性。
普段はフリーのジャーナリストをしているが、儲け話には目がなく、今回もワイラーの依頼でグラスヒルバレーにやってきた。
相棒のロディとは古い友人である。





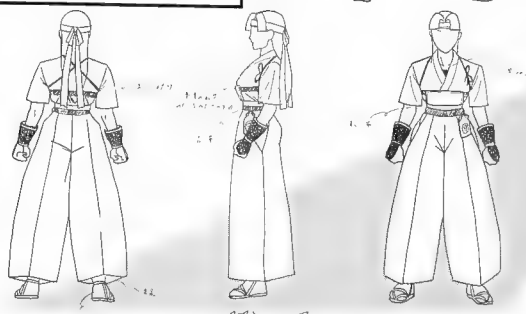
ロディ・バーツ

トンファーを武器に犯罪者を追うバウンティーハンター。最近は本業がヒマなので、副業の私立探偵の方が本業になりつつある。むりやりレニィに引っ張られ、フレアを探しにグラスヒルバレーにやってきた。



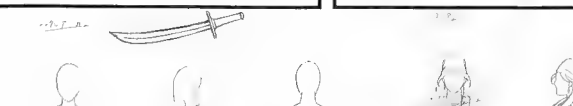
藤堂香澄

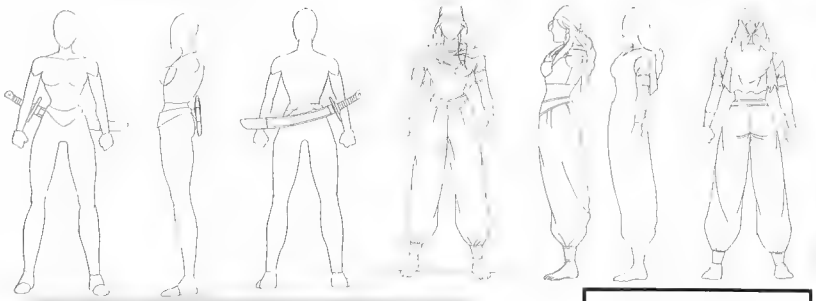
藤堂竜白の次女。行方不明の父を探している。父を探す一方で極限流に興味があり、闘いたいと思っている。素早い動きと、父親ゆずりの伝家の宝刀、『重ね当て』は切れ味バツグン。



不破　刃

龍虎の拳2に登場した、如月影二のライバル。忍者なのでトリッキーな技を使用するが、見た目の通り、パワーあふれる戦法も得意にしている。胸と背中にある大きな傷があるのが特徴。





シンクレア

ワイラーにの側近で、常に影のようにつきまとい護衛をしている。オリジナルの舞踏術・剣術を駆使して、華麗に舞うようにして敵を切り刻む。ワイラーの命令で、裏の格闘試合を仕切っている。

ワイラー

龍虎の拳　外伝の最後のボス、普段はごく普通の青年だが、特殊な薬品（ワイラードリンク？）を使用することで変身して巨大化する。そのパワーは絶大で、単純な技でも、一撃必殺の威力を持つほどだ。

開発者に聞く Q&A

一般的質問&その他編

Q：まず、基本コンセプト、セールスポイント、魅力についてお聞かせください。

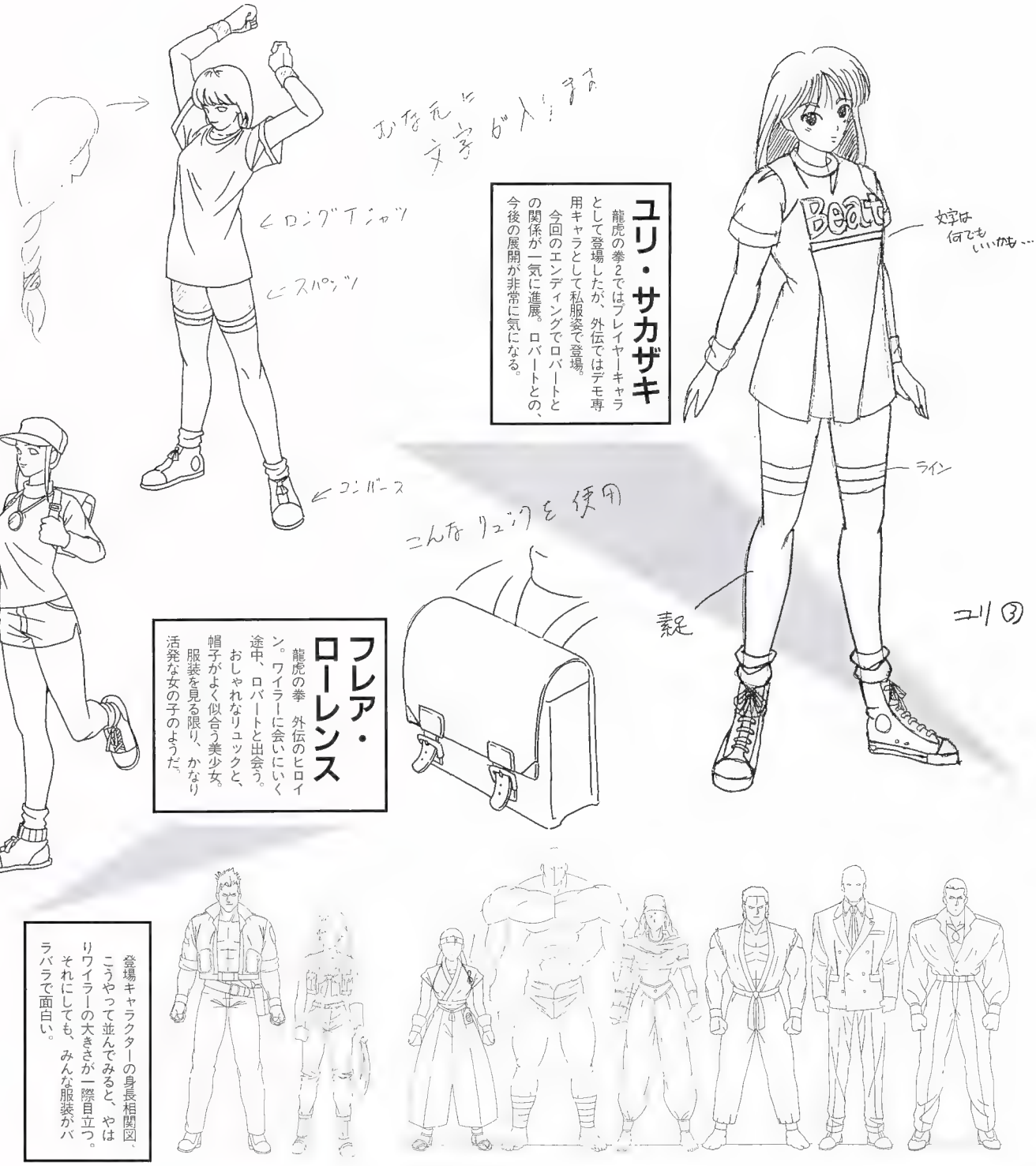
A：モーションキャプチャー技術導入によるリアルなアクション。アルティメットKOによる緊迫した対戦。新展開のストーリーと一新されたキャラクターが最大の魅力ではないでしょうか。

Q：今回、タイトルを『龍虎の拳3』ではなく、外伝にした理由は？

A：舞台をサウスタウンからグラスヒルバレーへと移し、ストーリー的にもまったく新しいものにしたので、作品的にも本筋の龍虎シリーズとは分別したかったというところから、あえて外伝という形をとりました。

Q：今回、主人公がリョウからロバートに移ったのですが、理由などはありますか？

A：龍虎1、2はリョウと彼を取り巻く人間（タクマ、ユリ、BIGなど）にスポットを当てたストーリー内容になっていましたが、外伝ではもう一人の極限流、ロバートについて語りたかったのがまず第一でしょうか。リョウ視点から見たストーリーは前2作までで一区切りとし、外伝ではロバート視点から見たストーリー展開にすることによって、龍虎の世界に広がりを持たせたかったということです。



ユリ・サカザキ

龍虎の拳2ではプレイヤーキャラとして登場したが、外伝ではデモ専用キャラとして私服姿で登場。

今回のエンディングでロバートとの関係が一気に進展。ロバートとの、今後の展開が非常に気になる。

フレア・ローレンス

龍虎の拳　外伝のヒロイン。ワイラーに会いにいく途中、ロバートと出会う。

おしゃれなリュックと、帽子がよく似合う美少女。

服装を見る限り、かなり活発な女の子のようだ。

登場キャラクターの身長相関図。こうやって並んでみると、やはりワイラーの大きさが一際目立つ。それにしても、みんな服装がバラバラで面白い。

Q：今回の『龍虎の拳 外伝』は、ロバートとリョウ以外の全員が新キャラになっていますが、なぜそういう風に決まったのですか？

A：前述の通りやはり新たなキャラクターの出現によって、世界を広げたかったというところからです。

Q：新キャラを決定するまでのエピソードや苦労した点がありましたら教えて頂きたいのですが…。

A：ロバートとリョウ以外すべてが新キャラということで、現在のキャラクター以外にも数多くの没キャラがいました。

それはさておき、新キャラクターで結構もめたのが香澄の髪をロングにするかショートにするかということです。これについては熱いバトルが繰り広げられましたね。結果は現在のロングヘアーになってますが、テストでのショートも捨てがたかったですね。

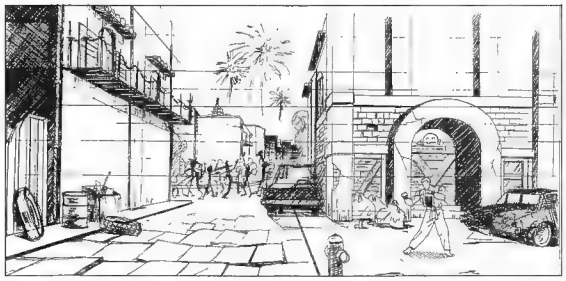
Q：前作に登場していた人気キャラ、ユリを残すというお話はなかったのでしょうか？

A：開発の当初はユリも入れようと考えていたのですが、ストーリー設定上あまり必然性がなくなってきたため残念ながら使用キャラからは落選してしまいました。しかしながら、彼女自身も新技を考案中という裏設定もありますから、いずれ機会があれば成長した彼女をお見せできるでしょうね。

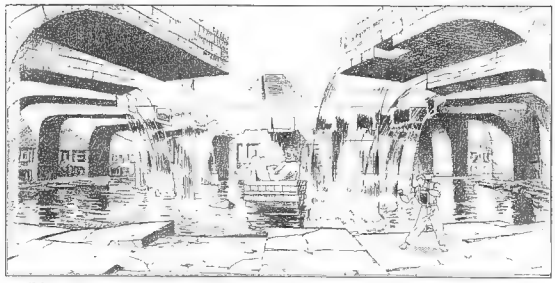
Q：トンファーやムチといった、格闘ゲームには珍しい武器が登場しますが、設定した時の苦労話や、他に候補にあがっていた武器がありました

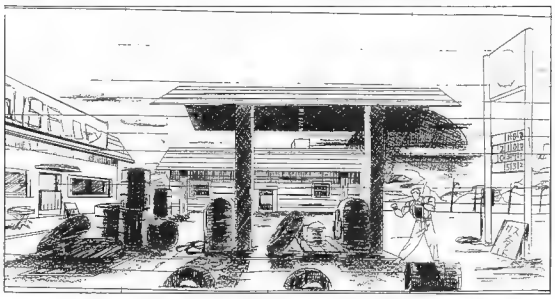
決 背景原画集

格闘ゲームでは、背景の美しさも魅力の1つ。
ここでは、ゲーム中に使用された（中には若干、変更された背景もあるが…）背景を紹介していこう。
『龍虎の拳』の世界は、他の格闘ゲームとは違い、リアルな感じがウリ。
もちろん背景の方も、実際に存在しそうな背景が多い。
カーニバルで賑わう街の裏通りや、廃墟になった無人のガソリンスタンド、人気のない墓場など、ストリートファイトにもってこいの場所が多く設定されている。
しかし、中には観光名所のような噴水広場前や、人通りのある駅前など、大暴れしたら、速攻で逮捕されそうな場所もある。

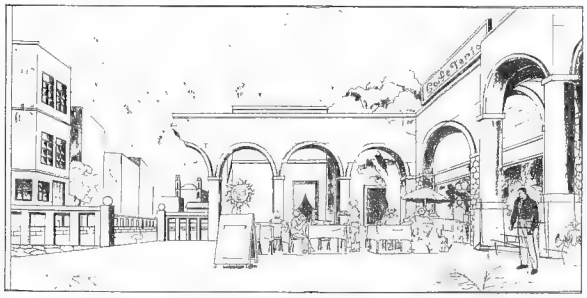


遺跡（昼）

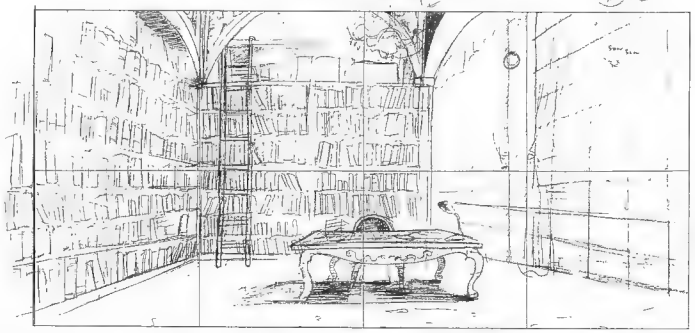




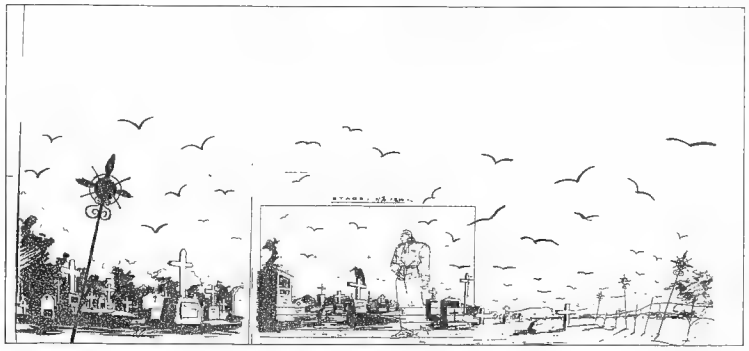
STAGE：青春

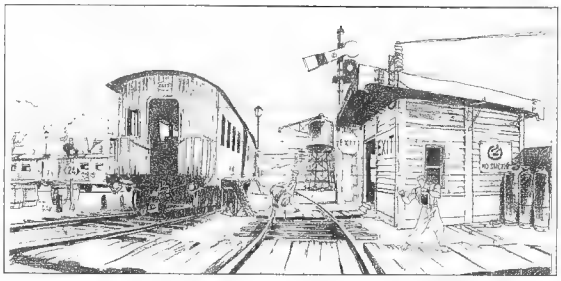


STAGE：



駅（昼）





らお聞かせください。

A：トンファーにしろムチにしろ、その動きがどうしても早くなるため、モーションキャプチャーのデータを取る時には結構苦労しました。また、ムチはその性能上どうしてもリーチが長いので、一時期レニィは最強キャラの座にいましたね。

Q：このゲームにはモーションキャプチャーが使用されていますが、キャラの動きの元になった人は、どんな方なんでしょうか？ 答えられる範囲で結構ですので教えてください。

A：有名な武闘家や、アクションの役者さんなどその道のプロの方のデータを取りました。ちなみにシンクレアの動きと、王の動きのデータは同じ人から取りました。驚いたでしょ？

Q：業務用にくらべて家庭用にはデモが多いですが、やはりこれは、家庭用をプレイしてくれる人へのサービスなのでしょうか？

A：基本的には業務用と家庭用どちらにも同じ内容のデモを設定していたのですが、業務用ではプレイ時間などの関係上いくつかのデモをやむなくカットしました。したがって時間的に拘束されない家庭用では当初の予定通りデモをすべて入れる形になりました。

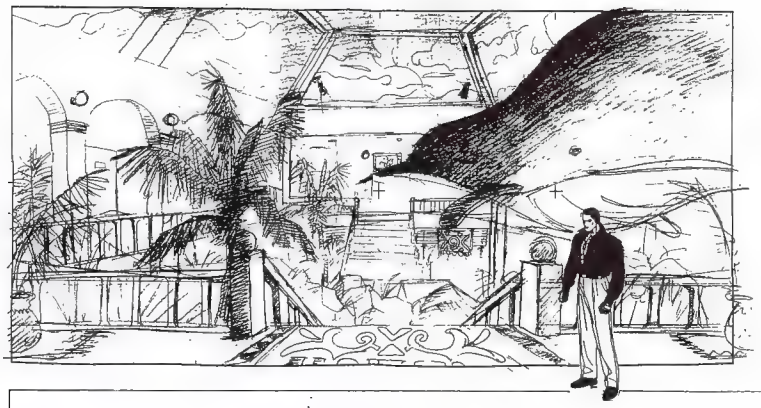
Q：藤堂香澄のストーリーの部分で、藤堂竜白はリョウと闘ったあとに失踪したような話になっているのですが、実際のところはどうなのでしょうか？ そして今どうしているのでしょうか？

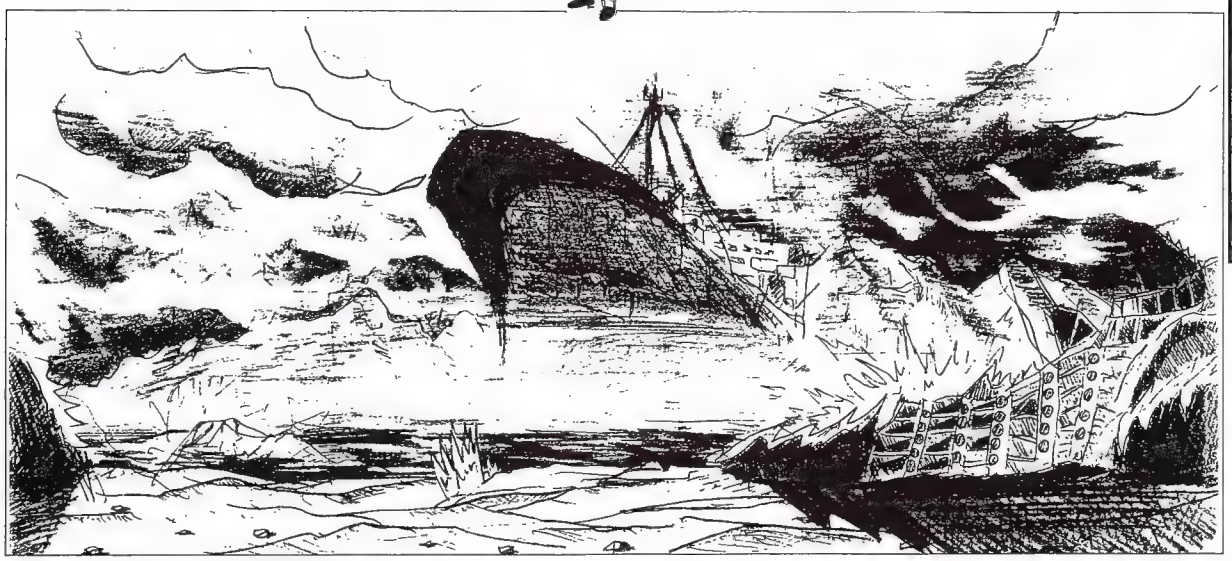
ボツ背景原画集

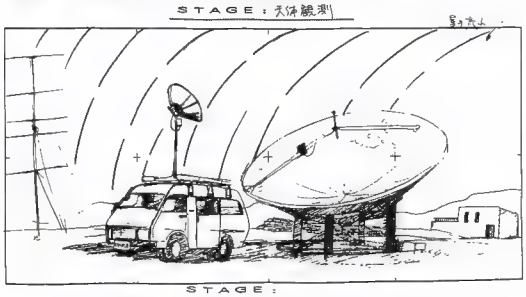
ここでは、候補に挙げられながら色々な事情で残念ながらボツになってしまった背景を紹介しよう。

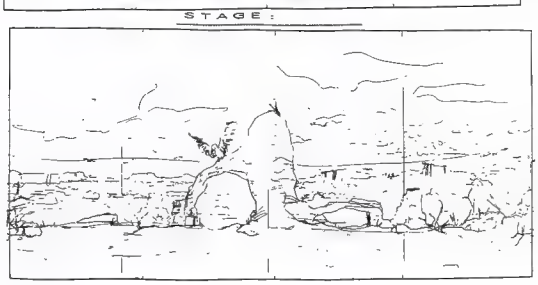
くじらが空中に浮いている謎の館（？）や、巨大な船がバックに見える海辺、天体観測をしている車の前（何のためにここなんだろう…？）など様々。

ボツにするにはもったいない背景ばかりなので、もしかしたら、龍虎の拳シリーズの次回作で、復活するものもあるかもしれないぞ。









システム編

Q：外伝では操作方法が、今までの『龍虎の拳』シリーズより簡単になりましたが、それを設定した時のエピソードや苦労した点などありましたら教えて頂きたいのですが…。

A：前2作で操作が複雑だった部分を完全に排除しようというのがそもそもの目的でした。初心者でも容易に技が繰り出せるようラッシュ攻撃を導入したのもその一環です。

Q：「アルティメットKO」という、今までの格闘ゲームにない新システムを採用していますが、これを設定したときの苦労話などありましたらお聞かせください。

A：アルティメットKOは必殺技を文字通り「必殺」として扱いたいという考えから生まれました。しかし、導入当初はさまざまな条件下で発生していたため、アルティメットKOの頻度が高すぎた時がありました。

Q：格闘ゲームの定石システムである、キャンセルという概念がなくなり、空中連続技が多く設定されていますが、このシステムを採用した狙いなどがありましたら教えてください。

A：システム的に大きく変えたい部分の1つとして空中連

A：香澄の母親がエンディングで語っているように、竜白はリョウに敗れてから姿をくらましています。おそらく彼との再戦を果たすべく、世界のどこかで修業に明け暮れているのでしょう。

昔の姿で出ています

ここでは、完全にキャラの特徴が決定する前の原画を、大放出ー
キャラクターが完全に固まるまでには、こんな次期もあったんですねぇ。

RYO SAKAZAKI

リョウ・サカザキ

リョウは最初、歩く広告塔だったようですね。
背中のKYOKUGENの文字と、電話番号が泣けてきます。お弟子さんが減ってしまったんでしょうか？

カーマン

ロバート・ガルシア

はっきりいって怖いです。外伝では、服装が派手になったと評判ですが、それはこの時点でほぼ決定していたようですね。

カーマン・コール

今回紹介するキャラの中でも、最も変更点が多かった人ではないでしょうか…。
カーマン…。昔は苦労したんだねぇ。まるで別人のようだよ。

続技を採用しました。キャンセル技のような特殊な操作を必要とせず、容易に技をつなげられ、壮快感も大きいこちらの方を採用しました。

Q：今までの2D格闘ゲームとは違い、投げの判定や起き上がりの攻防など、3D格闘ゲームに近い感じがするのですが…？

A：投げに関しては前2作と特に変更点はありません。起きあがりの攻防に関しては、やはり攻守のバリエーションを広げたかったというところからです。

Q：ヒートモード（誕生日システムを含む）を設定した時の裏話や苦労話がありましたらお聞かせください。

A：当初、各キャラの誕生日が1月に集中し過ぎていたため、分散するのに苦労しました。一見、適当に散りばめられている誕生日設定もさまざまな考察から決定されています。

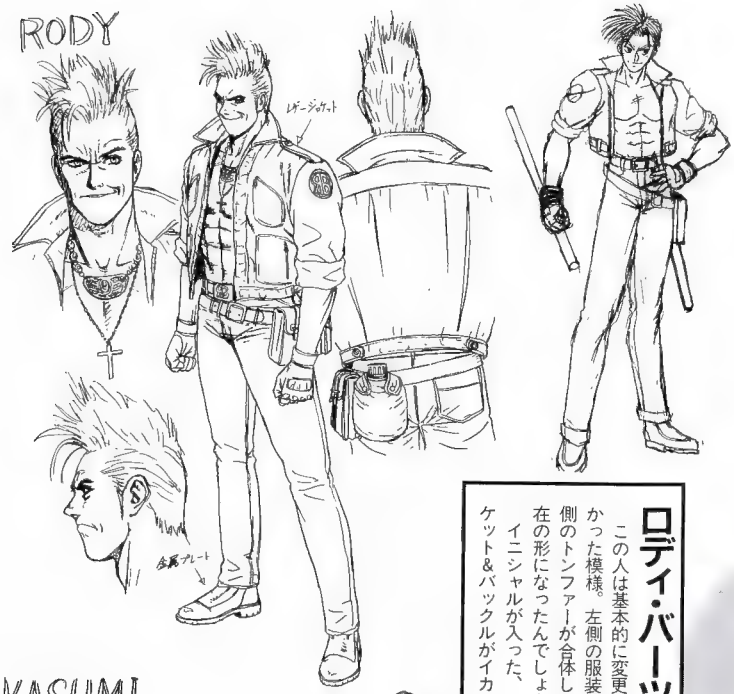
Q：『龍虎の拳　外伝』には、多数の中段技がありますが、これを設定した狙いを教えてください。

A：これもやはり攻撃のバリエーションを増やしてゲーム展開をより広げたかったためです。

Q：カーマン以外の7人には中段パンチ、キックの2つの技がありますが、なぜカーマンには中段パンチしかないのですか？

A：特別な理由というものはありません。設定がないだけです。

Q：龍虎の拳2にあった、受け身システムをなくした理由

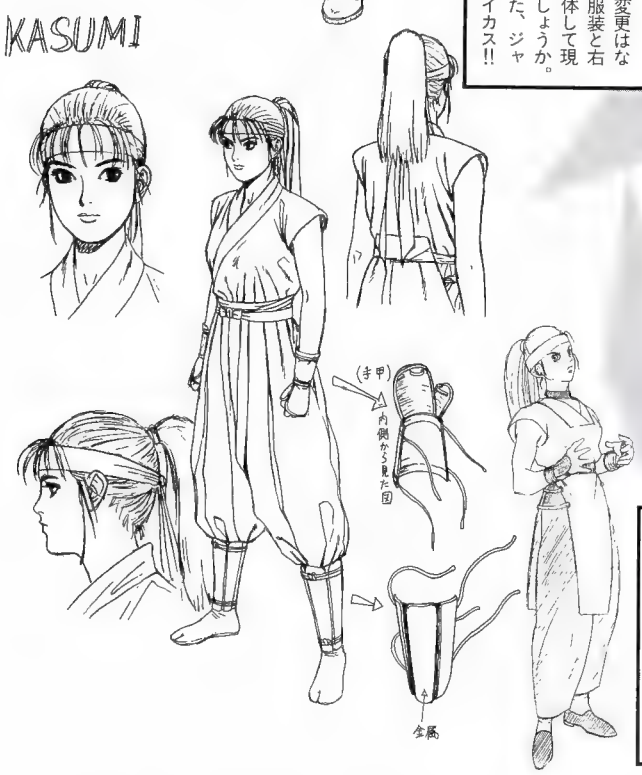


ロディ・バーツ

この人は基本的に変更はなかった模様。左側の服装と右側のトンファーが合体して現在の形になったんでしょうか。イニシャルが入った、ジャケット&バックルがイカス!!

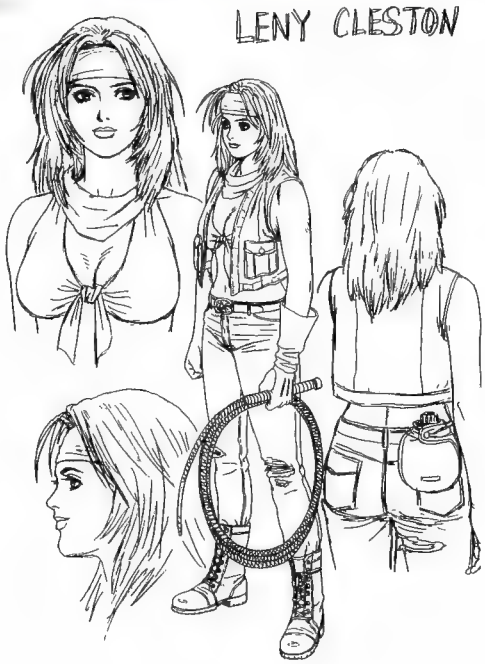
王　覚山

この人は、あまり変わってないかな。
基本的にリュックと動物は決定していたらしい。傘も手放せないアイテムのようですな（結局カットされてしまったけど…）。



レニィ・クレストン

レニィもほとんど現在と同じ感じ。変更点は、手袋ぐらいでしょうか？決定したレニィよりちょっとふっくらしてるような感じがする（気のせいかなぁ？）。



藤堂　香澄

香澄は最初、くの一という設定だったんでしょうか。それっぽい服装をしてますね。
ということは、この段階ではまだ、藤堂の娘という設定はなかったのかも…。

をお聞かせください。

A：追い討ち攻撃というものを設けたため、受け身を多用されるとこれを使いづらいという理由からです。

Q：今回の『龍虎の拳 外伝』は、前作のような気を使った派手な必殺技をメインとした闘いではなく、そのキャラ特有の動きを全面に押し出した、見た目はあまり派手じゃない特殊技が闘ううえでのポイントになっていると思うのですが、それは意識して設定したものなのですか？

A：モーションキャプチャー技術によるリアルな動きの再現を基本コンセプトとしているため、派手な効果などによる技法というものは極力避けるようにしました。
それよりもう一つ一つの技をよりらしく見せるという部分に重点を置いています。

Q：今回は、さばき動作というシステムが採用されていますが、このシステムを設定した理由、そして狙いをお聞かせください。

A：当初はスウェーのようなもので設定していたのですが、これをさらに発展させて技を出した相手をコケさせるという現在の形にしました。これもインファイトでの攻守のバリエーションの一環として設定しています。

Q：藤堂香澄のさばき動作は、他の7人と比べるとちょっと変わっている気がするのですが…？

A：合気道というところで軽い身のこなしで相手の力を受け流すという部分を強調したく、彼女だけ特殊なものにし

不破　刃

忍者という設定は決定していたものの、かなり試行錯誤が繰り返されていたようです。
正統派の忍者パターンもあれば、なんか奇妙な忍者もいるよ…。
まさに「すごい漢だ！」

シンクレア

お色気たっぷり、露出度が高いシンクレア様。　最初の設定では、ミニスカートだったんですねぇ（えっ！　こっちの方がよかったって…!?）。
やっぱり、大人の女性の魅力には勝てません。

ています。

読者からの質問コーナー

Q：リョウはエンディングで、私服（これがカッコイイ）やお金（しかも大金）と今までの貧乏説を吹き飛ばす姿を見せていますが、貧乏説はデマなのでしょうか？
東京都（S・Nさん）

A：どうもかなり貧乏であるというイメージが広がっているリョウですが、少なくとも人並みの生活はしているんですけどねぇ。したがって私服だって当然持ってるわけですよ。

Q：不破刃は、女性キャラに勝った時も「すごい漢だ！」としゃべりますが、ひょっとして自分に向けていっているのでしょうか（笑）？
大阪府（T・Fさん）

A：刃は少なくとも闘い相手の力量を認めた時から一角の英雄としてみています。そういう意味で男女の性に関係なく漢（男）として相手を認めてそう喋っているのです。

Q：ワイラーの飲むドリンクは、どんな成分なんでしょうか？
また、どんな味がするんでしょうか（笑）。
東京都（K・Nさん）

A：成分はよく分かりません。なにしろ親子2代に渡ってようやく完成したような代物ですから、かなり複雑なものと考えられます。
味は…やっぱり苦いんでしょうかね。

Q：今回の外伝で登場した、ワイラーとフレアのことがも

フレア・ローレンス

スカートを着用してみたり、ジーンズを身につけたりと、大忙しのフレアさん。髪形も完全には決定してないようで、ショートカットの時期もあったようです。

ユリ・サカザキ

プレイヤーキャラになる予定もあったユリちゃん。龍虎の拳2のロバートの服装をアレンジしたもののようです。次回作では復活を期待しておりますぞ。

ユリ④
龍虎2,2の
Oバやんのアレンジ

ワイラー

どこかの王子様のようなパターンもあれば、たんなる長髪の兄ちゃん風のパターンもある。極めつけは、髪の毛逆立ちバージョン。メイクもしてるみたいで、きてます。ハイ。

「ワイラー
その3

っと知りた〜い！　できればフレアのお父さんとビクトリア（ワイラーのお父さん）のことも知りたい!!

愛知県（S・Hさん）

A：ワイラーの父親とフレアの父親は古くからの友人で例の薬の研究を行っていました。フレアの父親が去ったあと、ワイラーの父親は財産のすべてをなげうって研究に没頭していました。そんな彼を見て育ったワイラーは苦悩する父を助けてあげたいと幼い頃から考えていました。したがって、父を裏切ったフレアの父親に対する恨みは計り知れないものがありました。

一方フレアは、ロバートがイタリアにいた頃からの幼なじみで、彼がアメリカへ渡ってからしばらく彼女とは離ればなれになっていました。したがってロバートにとっては小さい頃のフレアの記憶しかありません。幼い頃のフレアはロバートの前ではお姉さんぶるのですが、他の子にいじめられたりすると決まってロバートに助けを求めてきていました。そんな彼女が数年ぶりに再会すると、グッと大人びた女性になっていたのでロバートも驚いたことでしょう。

Q：下世話な質問かもしれないけど、カーマンコールがアルバートガルシア（ロバートの父）に依頼された仕事の給料（ギャラ）はどのくらいなんだろう…。

奈良県（T・Sさん）

A：そもそもカーマンは外から依頼された人間ではなく、ガルシア財団に仕える身なので、今回のロバート探しに関

攻 あんたら一体誰やねん?

ここでは、開発中にどこかに旅へ出てしまった幻のキャラを集めて見ました。ここだけでしか見れない、もう一つの龍虎ワールドを堪能してくれい!

名前も決まっていない謎の巨漢キャラ（攻略者のJKが喜びそうなキャラだ）。

千石という名前のキャラクター。腰に装着している怪しい瓶（?）が気になるッス。

あっちもこっちも 実用新案

怪しいキャラ12連発ー

カンペンしてくでー。戦闘に向いてないようなキャラも多く、ゲームで動くところを見てみたい気もする。

よく見るとワイラーの元になったキャラもいる。

Q：藤堂香澄のエンディングに登場する、香澄のお母さんのプロフィールを教えて！病弱なお姉さんのことも知りたい。

北海道（M・Aさん）

A：母親は…

名前：藤堂志津子（とうどう しづこ）

年齢：44歳

誕生日：5月10日

身長：156cm

体重：50kg

宝物：2人の娘

夫、竜白の留守を預かるしたたかな妻。しかし、伝統を重んじ、礼儀作法にはかなり厳しい。彼女自身も藤堂流古武術を多少心得ており、竜白の留守の間その道場を守っている。

姉は…

名前：藤堂瑞穂（とうどう みずほ）

年齢：19歳

誕生日：3月30日

身長：158cm

体重：48kg

職業：学生

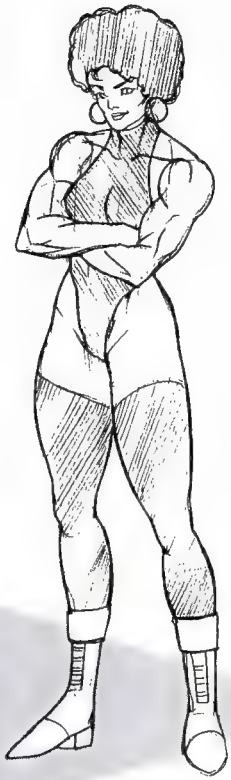
宝物：まだ武術を習っていた時に使っていた愛用の鉢巻き（現在は香澄が持っている）

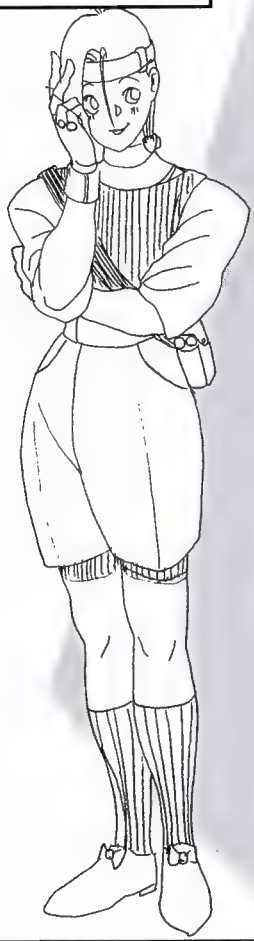
香澄の3つ上の姉であり藤堂家の長女。当初、竜白はその武術を瑞穂に伝えようとしたが、彼女自身幼少から体が非常に弱く、厳しい修業に耐えられる状態ではなかった。父親から厳しい修業を積まされる姉の姿を見るに見兼ねた香澄は、姉の代わりに自分にしても特別な報酬というものを受け取っていません。彼にしてみれば当然のことなのです。

不破刃の元になったようなキャラクター。背中にしょっているのは日本刀でしょうか？　ま、まさか逆刃刀!?　ってわけないか。

ドリス

ドリスという名の、女子プロレスラーのようなキャラクター。レスラーなら無条件で使用キャラだったのに～。残念。

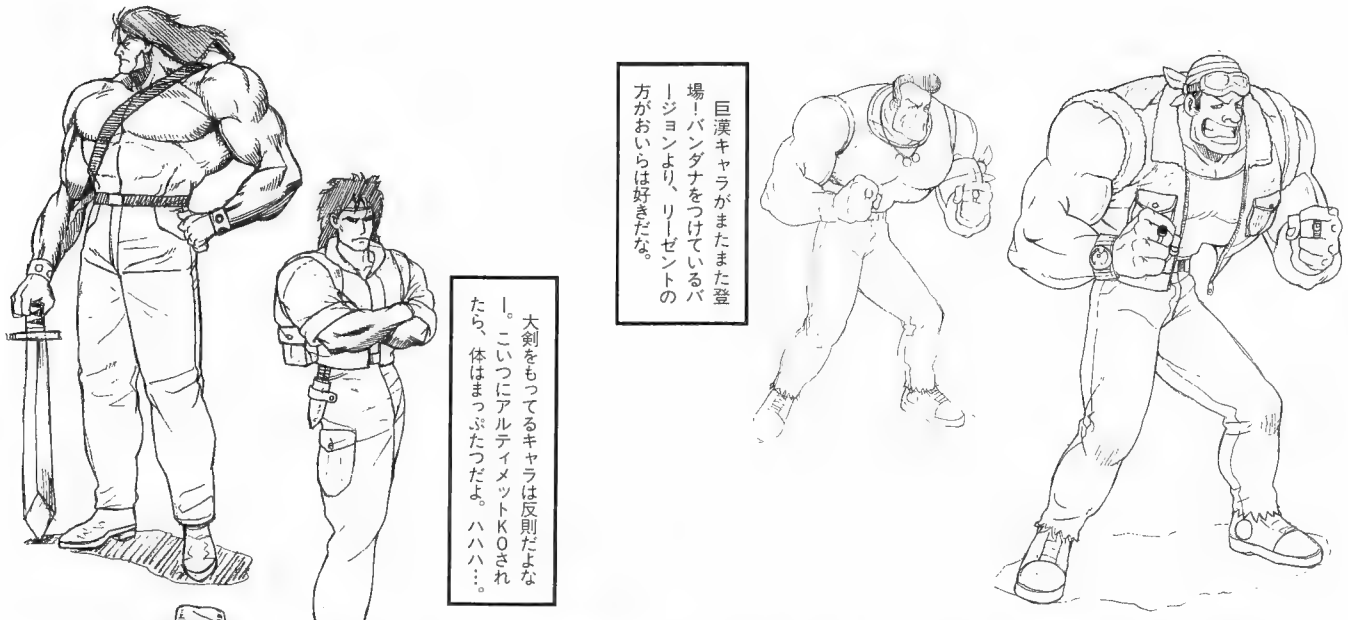




開丸っぽい感じがするのは、もしや私だけでしょうか（まわりの人にアンケートしたところ、どうやらそのようだ）。
それにしても、このキャラは女性なんでしょうか？　それとも男…。

修理工の気のいいお兄さんと、喧嘩が趣味のケイジャーって感じのキャラ2人。修理工の人は、スパナで闘う予定だったんだろうか…。

武術の稽古をつけてくれるように、父に懇願するのだった。
**　現在は体の方も順調に回復し、母親ともども竜白の留守を預かる。突然家を出た香澄のことを1番心配している。**
Q：ロディ・バーツとレニィ・クレストンは古い友人という設定になっていますが、何か知り合うきっかけになった、事件などがあったんでしょうか？
　新潟県（K・Nさん）
A：特別な事件というものはありませんが、どちらからともなく気がつけばコンビを組んでいた、という具合です。
**　しかしながら、たいていロディがミスを犯して仕事を台無しにするため、レニィの尻にしかれっぱなしのような状態です。**
Q：リョウ&ロバートのエンディングで、ユリちゃんとロバートがイイ感じの展開になっていますが、ユリちゃんファンの僕としては、そのあとの展開が非常に気になる！　ま、まさか結婚!?　そんなことないですよね!!
　群馬県（M・Nさん）
A：このままおとなしく籍に入ってしまうような娘ではないということはいえるでしょう。いずれは2人はくっついてしまうのかもしれませんが、少なくとも今のユリは自分の力を兄に認めさせるのに懸命のようです。
Q：王覚山の親友（？）ホエホエはどのようにして王覚山と出会ったのでしょうか？
　滋賀県（O・Iさん）
A：ホエホエは王が旅先で拾ったものです。まだ雛だった

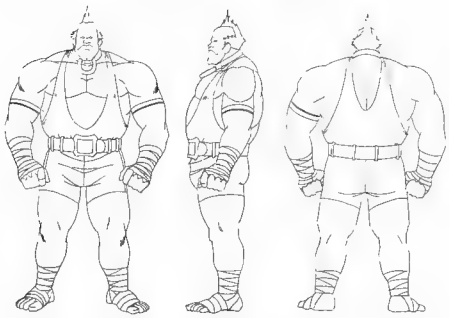


巨漢キャラがまたまた登場ーバンダナをつけているバージョンより、リーゼントの方がおいらは好きだな。

大剣をもってるキャラは反則だよなー。こいつにアルティメットKOされたら、体はまっぷたつだよ。ハハハ…。

どこか陽気なキャラクター。帽子とサングラスがイカス。
もし登場するとしたら、どんな格闘技を使用したんでしょうか?

これまた巨漢キャラ、ガディ・マキシマ。
プロレスラーと思われるキャラクター（なんで登場しないんだよー）。原画を見る限り、採用寸前までいったキャラのような感じです。



頃、親から離れたらしいホエホエを見つけて親代わりになって育ててやるのでした。王は初めは白鳥のような美しい鳥になるのだとばかり考えていたらしいのですが、成長するにつれ、ベリカンだと知ったときにはかなりショックだったようです。

Q：カーマンの技名は長いものが多いけど、どんな意味の言葉なんでしょうか? 特に「アオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ」が気になるっす。

長崎県（K・Yさん）

A：カーマンの必殺技には一部ドイツ語が使われています。これは彼の出身がドイツということから設定されています。各技の意味は…

『ヘフティガー・シュトースアグリフ』＝衝撃の猛攻打
『ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーペン』＝高角度強襲蹴り
『アオファインナンダーフォルゲンデ・ビュルフェ』＝連続投げという意味があります。

Q：如月影二と不破刃は同門とのことですが、なんで使う忍術の流派が違うのでしょうか?

茨城県（T・Oさん）

A：そもそも影二も刃も同門の流派の元修業を積んでいたのですが、次期総師候補の座から引き下ろされた刃は山を下りてから独自の方法で修業を積んだため、彼の使う技はほとんどがオリジナルのものとなっています。したがって、1部の技を除いて2人の技はまったく別のものとなっています。

全文読み遂げられれば あなたもなりきり龍虎キャラ

普段なにげなく画面上を流れているメッセージ。このメッセージはどんな意味なの？　全部のメッセージの内容を知りたい！　というアナタの要望に応えて、ゲーム中に流れるすべてのメッセージを紹介しよう。

龍虎の拳外伝 メッセージデータ集

ロバート・ガルシア

スタートデモメッセージ

VSロディ

ロディ「見つけたぜ。あんた、フレアだろ。」
フレア「ええ、あなたは？」
ロディ「悪いがデートはここで終わりだ。一緒に来てもらうぜ。」
ロバート「勝手な事を言うな！好きにはさせへんで。」
ロディ「しょうがねぇ。じゃあ少し黙っててもらおうか。」

VS王

フレア「どうしてこんな所にペリカンがいるのかしら？」
王「こらーっ！あんた達何してるのねー！うちのホエホエいじめちゃだめなのね。」
ロバート「興奮するな！こいつが勝手に空から降ってきよったただけや。」
王「嘘ついてもだめですね。動物いじめる人は許せないのね！覚悟しなさいなのね！」

VS刃

フレア「キャア！いったい何？」
ロバート「誰や！姿見せんかい。」
刃「ロバート・ガルシアだな。お前の仲間のリョウという男はどこにいる。教えろ。」
ロバート「リョウがこの町におるわけないやろ。お前何者や！」
刃「しらをきるか。ならばお前の体に直接聞いてくれるわ。」

VSシンクレア

シンクレア「屋敷の中を勝手にうろつかれては困るね。いったい何の用だい。」
ロバート「フレアは、どこにおるんや？教えんかい。」
シンクレア「あの娘ならワイラーと一緒に出かけよ。あんたにはもう用はない。とっとうせな！」
ロバート「冗談やない。このままおめおめ帰れるかい！」

VS香澄

香澄「止まれとまれーっ！ロバート・カルシア」
ロバート「カルシアやなくてガルシアや。一体なんやねん。」
香澄「わっ、私の名は藤堂香澄。2年前、お前達極限流に敗れた藤堂竜白の娘だ。宿敵リウ・サカザキはどこだ。答えろカルシア。」
ロバート「すまんけど英語で話してくれへんか？」
香澄「言い訳しても無駄なこと。覚悟…よろしいな。」

VSレニィ

レニィ「ちょっと待ちなさい。あなたロバートじゃない？ガルシア財団の。」
ロバート「だったらどうやねん。」
レニィ「悪いけどフレアを捜すの手を引いてくれない？」
ロバート「冗談やないで。お前何者や。」
レニィ「しょうがないわね。ちょっと大人しくしててちょうだいね。」

VSカーマン

カーマン「ようやく見つけたぞ。国で父上がお待ちかねだ。私と一緒に来てもらおうか。」
ロバート「それは無理な相談や。あんたの頼みでもそれはな。」
カーマン「ほう、この私と交える気か。ひよっ子がどこまで成長したか拝見させてもらおう。」
ロバート「リョウ、待てよ、ロバート。」
ロバート「やれやれ、今度はお前かリョウ。」
リョウ「話ならカーマンとかいうおっさんから聞いたぜ。彼女は俺が見つけだしてやるよ。」
ロバート「リョウ、ユリちゃんはどないしたんや。一緒とちゃうんか？」
リョウ「途中でけがをして今病院にいる。ロバート、どうしても行くのか？」
ロバート「リョウ、わいは考えをかえる気はないで。」
リョウ「聞く耳もたずか。いいだろう、じゃあ力づくで連れ戻してやる。」

VSワイラー

ロバート「フレア、無事やったか。」
フレア「ロバート、あなたどうして？」
ロバート「さあ、わいと一緒に行こう。」
ワイラー「感動の再会、涙が出るねえ。」
ロバート「ワイラー、フレアは返してもらうで。」
ワイラー「お前の勝手はさせないぜ。薬の効果見るがいい。」
ワイラー「まだ眠るのは早いぜ。」
フレア「ワイラーやめて！これ以上やると彼、死んでしまうわ。」
ワイラー「おまえは黙っていろ！ロバート、これで最後だ。」
ユリ「虎煌拳！」
ロバート「ユリちゃん！何でここに？」
ユリ「ハアハア…間に合ってよかった。ロバートさん、随分捜したよ。」
ロバート「ユリちゃん…ワイラー、わいの本気の力。極限流空手の全てお前に見せてやるわい。」

クリアメッセージ

VSロディ

ロバート「どこのどいつか知らんけど相手を選んでケンカうることっちゃ。」
ロディ「ちくしょう、なんてやろうだ。フレアは絶対取り戻すからな。」

VS王

ロバート「おい、ペリカン。ご主人様のこと後は頼んだで。」
ペリカン「グエッ、グエッ。」

VS刃

ロバート「リョウはお前みたいな奴とは闘わへんで。日本へ帰るんやな。」
刃「極限の手法しかと見きった。この次はこうはいかんぞ。」

VSシンクレア

ロバート「さあ、フレアはどこへ行ったか教えてもらおか。」
シンクレア「いいかい、ワイラーが作ろうとしている薬は危険だ。なんとしてもあれの完成を阻止しないと…二人は親父の墓へ向かったんだろうさ。」

VS香澄

ロバート「親父さんのことはわいもリョウも知らへん。力にはなられへんで。」
香澄「くっ…ばかな。せっかくやって来たのに。父様…」

VSレニィ

ロバート「何でお前がフレアを捜しとるんや？答えてもらおうか。」
レニィ「ワイラーって奴から頼まれたのよ。見つけだしたら礼を出すってね。ガルシア財団にフレアを先に見つけられたらそれもバアになるでし

よ。」

VSカーマン

ロバート「悪いなカーマン。後少しだけわいに時間をくれへんか？」

カーマン「随分強くなったな。いいだろう、後少しだけ時間をやろう。」

VSリョウ

ロバート「リョウ、用事がすんだらきっと行くってユリちゃんに伝えといてくれ。」

リョウ「ああ、わかった。ロバート、むちゃするんじゃないぞ。」

移動デモメッセージ

ラウンド2前

「ふとしたきっかけで幼なじみのフレアと再会したロバート。彼女を友人のワイラーという男の元へと送り届けることになった。」

ラウンド4前

「行方不明になったフレアを追ってロバートは町中を捜索に出かけた。時を同じくして、彼を追う一人の男の姿があった。」

リョウ「ユリ、早くしろ！追いてくぞ！」

ユリ「うん、待ってよ。お兄ちゃん！」

ラウンド6前

「捜索の途中、ロバートは思わぬ男と再会する。ガルシア財団のエージェント。カーマン・コール。」

カーマン「ロバートの奴め。いったいどこにいるんだ。」

エンディングメッセージ

ロバート「どうや！これがわいの極限流の力や。」

ワイラー「ううっ、苦しいよ…父さん…助けて」

ロバート「いったいどうなっとるんや急に怯えだして…」

フレア「おそらく薬の副作用で精神が幼児期の頃へ逆行してしまったんだわ。父親と楽しく過ごした一番幸せだった頃にね。」

フレア「ロバート…ごめんなさい。私…やっぱりこのまま彼を置いて行けない。今ここで彼を見捨てれば私の父が彼のお父さんにした事の繰り返しになってしまうわ。私には彼を見捨てることはできない。」

ロバート「フレア…」

ユリ「ロバートさん…」

ロバート「ここや、わいはここにおるで、ユリちゃん。」

ロバート「フレア、わかった。もう引き留めることはせえへんでワイラーのこと頼んだで。ひとまずお別れや。」

フレア「さようならロバート。彼女大事にしてあげてね。」

ロバート「ああ、さよならや。」

エピローグデモメッセージ

ロバート「さあ、ほんだら親父の待つイタリアへと帰ろうか。」

ユリ「すいません。イタリア行きの特別便はこのゲートでよろしいですか？」

ロバート「ユッ、ユリちゃん！なんでや？なんでここに？」

ユリ「へへッ、一人でイタリア旅行なんてずるいんだ。」

ロバート「旅行？ハハハ、黙っとかな誰かさんが連れて行けってうるさいからな。」

ユリ「ご心配なく。チケットならちゃーんと持ってるんだから。」

ロバート「ハネムーンはイタリアなんかより南の島の方がええんやけどな。」

ユリ「え？へへッ、アハハ。」

ロバート「ハハハハ」

リョウ・サカザキ

スタートデモメッセージ

VSロディ

ロディ「ロバート・ガルシア？」

リョウ「ああ、この辺りにいるはずなんだが、知らないか？」

ロディ「知ってるさ。昨日は随分な目に合わされたからな。フレアをどこへやったか教えてもらおうか。」

リョウ「いったいなんのことだ？」

ロディ「今更とぼけても遅いんだよ。行くぜ！」

VS王

ユリ「お兄ちゃん見て見て。」

ユリ「かわいいね。お兄ちゃんこの子なんていう鳥かな？」

ユリ「キャア！お兄ちゃん助けて。」

リョウ「おまえ何やってんだよ。しょうがないな…」

王「こらーっ！なーにやってるですね！ホエホエいじめちゃだめなのね。」

リョウ「状況がわかってないのか！襲われてるのはこっちだぜ！」

王「動物いじめる人は許さないのね。覚悟するのね。」

VSレニィ

リョウ「なんだ？随分なご挨拶だな。いったい誰だ？」

レニィ「あまり手荒な真似はしたくないの。フレアの居場所さえ教えてくれればそれでもう用はないの。わかる？」

リョウ「誰のことだ？とにかくその物騒な物しまってくれ。」

VSシンクレア

ユリ「何ですって、こう見えても私だって空手の達人なんだからね。」

シンクレア「お嬢ちゃんがいきがるんじゃないよ。そんなか細い腕で達人が聞いてあきれるね。」

リョウ「何をやってるんだ、あいつは…」

ユリ「頭に来た！いいわ相手になってあげる。今さら謝っても遅いからね。」

ユリ「キャア！」

シンクレア「少しロが過ぎるんだよお嬢ちゃん。」

リョウ「ユリ！大丈夫か！貴様、いったいどういうつもりだ。」

シンクレア「ナイトの登場かあんたも血祭りにしてやるよ。」

VS刃

刃「極限流師範リョウ・サカザキとお見受けするが…」

リョウ「なんだ？いったい何者だ。」

刃「リョウ・サカザキ。如月影二と相見えた男。その力、拙の拳をもって試させてもらう。」

リョウ「如月？あんたあの忍者の知り合いか。いったい何の用だ。」

刃「参る！」

VS香澄

香澄「見つけた！見つけたぞリョウ・サカザキ。」

香澄「I'M KASUMI TODOI COME FROM JAPAN TO FIND YOU。」

リョウ「日本語なら俺もわかるぜ。いったい俺に何の用だい？」

香澄「な、なんだ…とっ、父様はどこにいる。教えてもらおうか。」

リョウ「あの古武道の？居場所なんて知らないぜ。」

香澄「隠し立てするとは上等だ。父様直伝の藤堂流古武術で、嫌でも白状させてやる。覚悟…よろしいな。」

VSカーマン

リョウ「カーマン、よくも騙してくれたな。あんたはロバートを国へ連れ戻しに来たんだろう。どうして黙ってたんだ。」

カーマン「別に隠すつもりはなかったが、もういい。お前は家に戻ってくだらん空手でもやっていろ。」

リョウ「言ってくれるぜ。くだらないかどうか見せてやろうか。」

VSロバート

ロバート「やれやれ、今度はお前か。言っとくけどわいには…」

リョウ「知ってるぜ。フレアのことなら俺に任せな。」

ロバート「リョウ、わいは考えを変える気はないで。」

リョウ「危険を承知でか？じゃあ荒療法でいくぜ。」

VSワイラー

リョウ「君はフレア・ローレンスか？俺はロバートの親友のリョウ・サカザキだ。さあ、一緒に帰ろう。」

ワイラー「どこへ行くんだフレア。そいつから離れろ。」

リョウ「お前が誘拐犯か、彼女は返してもらうぜ。」

ワイラー「フレア、どうする？そいつと一緒に行くか？お前の親父のように俺まで裏切るのか？できる訳ないよなあ。」

フレア「聞いての通りよ。私は…」

ワイラー「そういうことだよ。さて君の処分を決めようか？」

フレア「まだそれは実験段階なのよ。ワイラー、やめて」

ワイラー「ショータイムだ！」

クリアメッセージ

VSロディ

リョウ「さて、ロバートの居所を教えてもらおうか。」

ロディ「チッ、確かワイラーとか言う奴の屋敷に行くって言ってたぜ。」

VS王

リョウ「おかしなわざを使う奴だ。変に苦戦しちまったぜ。」

ユリ「あーあ。完全にのびちゃってるよ。やりすぎだよ、お兄ちゃん。」

VSレニィ

リョウ「フレアとか言う女性のことくわしく教えてもらおうか。」

レニィ「え？ロバートと一緒じゃないの？恋人か何かじゃないの？違うの？」

VSシンクレア

リョウ「ワイラーについて知っていることを話してもらおうか？」

シンクレア「ワイラーならフレアを連れてきっと父親の墓地に行ったんだろよ。あの薬を完成させるためにね。早くあいつを止めるんだ。急ぎな。」

VS刃

リョウ「いったいお前達は何者なんだ。どうして執拗に極限流を追うんだ。」

刃「拙はただ影二を追っているだけだ。拙の全てを奪った

あやつを…」

VS香澄

リョウ「竜白については何も知らないぜ。おとなしく日本に帰るんだな。」

香澄「なぜだ。なぜ極限流に勝てない…父様…私をみちびいてください。」

VSカーマン

リョウ「さあ、後は俺に任せて一足先にイタリアへ帰りな。」

カーマン「お前を甘く見すぎていたようだ。しかし、私はあきらめんぞ。」

VSロバート

リョウ「ロバート、お前は今すぐユリの元へ行ってやれ。いいな。」

ロバート「あいつは相当手強いらしいで。じゅうぶん気いつけるこっちゃ。ユリちゃんの方はわかった。フレアのこと頼んだで。」

移動デモメッセージ

ラウンド2前

「ガルシア財団のエージェントカーマンから行方不明になったロバートの捜索依頼を受けたリョウは一路グラスヒルへと向かった。」

ラウンド4前

「ロバートを追って町中を歩くリョウとユリ。そしてここに、そのリョウを追う一人の少女の姿があった。」

香澄「リョウ・サカザキ。どこにいるんだ。必ず見つけ出してやる。」

エンディングメッセージ

リョウ「ハアハア、やっ、やったか?」

ワイラー「ううっ…頭が割れるように痛いよ。助けて…父さん…」

リョウ「さあ、フレア今のうちに逃げよう。」

フレア「リョウ、やっぱり私は彼を置いていけないわ。私の父が彼のお父さんを裏切ったように私が彼を置いていくなんて…リョウ、ごめんなさい。ロバートには…」

リョウ「本当にそれでいいのか?辛い選択になるかもしれないぜ。」

フレア「覚悟はできてるわ。」

リョウ「わかった。ロバートもきっとわかってくれるさ。」

エピローグメッセージ

ロバート「さて、リョウ。お前ともしばらくお別れや。」

リョウ「ああロバート、フレアのことは…」

ロバート「フレアなら大丈夫や。心配いらへん。何も心配は…」

ロバート「どないしたんや?ユリちゃん。いつもの明るいユリちゃんはどこへ行ってしもたんや?」

ユリ「…私…ロバートさん、あのね…」

ロバート「さあ、そろそろ行かんと。ほんだら二人ともまたな。」

リョウ「いいのか、行かせちまって。」

ユリ「……」

リョウ「まったく、強情だな。ほらっ、」

ユリ「お兄ちゃん、これって…」

リョウ「早く行った方がいいぜ。俺の気が変わらんうちにな」

ユリ「……ありがとう…お兄ちゃん。」

リョウ「後は頼んだぜ、ロバート。」

カーマン・コール

スタートデモメッセージ

VSワイラー

ワイラー「よお、あんた一体何者だい。」

カーマン「ロバート・ガルシアという男をおっている。ここに来なかったか?」

ワイラー「知るかよ?てめえの態度きにいらんな。ちょうどいい、俺の実験につき合ってくれ。」

カーマン「悪い冗談だ。」

ワイラー「さあ、攻めてこいよ。存分にな。」

VSロバート

カーマン「さて、お前の逃走劇もここで終わりだ。私と一緒に本国へ帰ってもらう。」

ロバート「リョウの言うとった事はほんまやったんか。わいにはまだやらなあかんことが残っとるんや。」

カーマン「ロバート、あまり手をかけさせるな。」

ロバート「カーマン、今のわいには何を言うても無駄や。力づくでもあんたを振り切ってみせるで。」

カーマン「極限流空手とやらであのひよっ子がどれだけの成長したのか、じっくりと見てもらう。」

対戦後メッセージ

メッセージ1

「紙一重だった。次は戦ったら負けるかもな。」

メッセージ2

「ライバルが俺を強くする。更に鍛練しろよ!」

メッセージ3

「カッカしてちゃ実力は出せないぜ!」

メッセージ4

「身にならない試合だった。ガッカリだ。」

クリアメッセージ

VS刃

「しょせん、そのていどか。」

VSレニィ

「女はもう少しおしとやかにするものだ。」

VSロディ

「軽はくな男だな。」

VSシンクレア

「かなしい目をした女だ。」

VS香澄

「ケガはないか?まったくむちゃをする娘だ。」

VS王

「さあ道をあけてくれ、私は急ぐのでな。」

VSリョウ

「なるほど、極限流空手。うわさにたがわぬすご腕だな。」

VSワイラー

「ばけものめ、少しはこりたか!」

エンディングメッセージ

カーマン「いい腕だ、立派になったものだなロバート。時に、お前は誰かを追ってここまでやってきたと聞いたが。」

ロバート「ああ、しかしあんたに見つかってもたらそれもでけへん。もう少しやったのに…」

カーマン「しばらく見ない間に随分泣き言を言うようになったじゃないか。あの跳ねっ返りのロバート坊やはそんなことを言わなかったがな。」

ロバート「なんやと、言わせておけば!」

カーマン「フフッ、そのいきだ。さて、お前の居所はこれでわかった。まだ、国に帰るまで時間がある。ロバート、その間だけお前の時間をやろう。やり残したことがあるなら行って来い。」

ロバート「カーマン…恩にきるで。」

カーマン「どうも私は、昔からあいつに甘いという癖が治らんようだな。」

王覚山

スタートデモメッセージ

VSワイラー

ワイラー「おい、貴様。神聖な墓地にそんな獣を連れてくるとはどういうつもりだ。」

王「あんたがワイラーね。話に聞いた秘薬とやらをおとなしく渡すのね。」

ワイラー「どこで薬の話を聞いた?」

王「あんたの屋敷の女性なのにね。」

ワイラー「チッ、シンクの奴め。残念だがお前に渡す物など何もない。どうやらお前は深入りしすぎているようだな。」

王「ここまで完成しているとはね…」

ワイラー「見せてやるぜ。薬の効果をよお。」

クリアメッセージ

VSレニィ

「力で相手をねじふせるのはよくないのね。」

VSロバート

「すごく強いのね。もうちょっとで負けるところだったのね。」

VSリョウ

「なかなかやるのね。また今度闘って欲しいのね。」

VS刃

「もっと相手の動きを見るのね。」

VS香澄

「まったく、あらっぽいお嬢さんなのね。」

VSロディ

「ふうっ、危ない人なのねぇ。」

VSカーマン

「強い人なのね。おどろいたのね。」

VSシンクレア

「あなたの拳にはみような殺気を感じるのね。」

エンディングメッセージ

王「少々荒っぽくなってしまいましたのね。秘薬は渡してもらうのね。」

ワイラー「ううっ、頭が痛い…助けて…」

王「ん?なんだか様子がおかしいですね。」

対戦後メッセージ

メッセージ1

「私をここまで追いつめるとは…冷や汗ものだ。」

メッセージ2

「久しぶりに熱くなれた。私もまだまだ若いな。」

メッセージ3

「今のが手本だ。少しは勉強になっただろう。」

メッセージ4

「出直してこい。この素人が!」

空手、いいものと出会ったな、ロバート。」

フレア「きっと薬の副作用だわ。実験段階の薬を投与してしまったから。」
王「なんと、それは弱ったのね。」
フレア「この薬を持ち出すのは危険だわ。私が責任を持って処分します。」
王「どうします、ホエホエ?」
ホエホエ「グエッ、グエッ。」
王「わかったのね。困ったことがあったら、サウス・タウンの李先生を訪ねるといいね。力になってくれるのね。それでは…」

エピローグメッセージ

王「さて、今回の旅でもいい作品ができあがりましたね。さあ、ホエホエ。この中から一番気に入った絵を選ぶのね。」
王「ふむ、なるほど。この絵が気に入ったのね。では、これを今度出展するのね。」

ロディ・バーツ

スタートデモメッセージ

VSワイラー
ロディ「もしかして、フレア・ローレンスかい?」
フレア「あなたは?」
ロディ「俺はロディ。ワイラーって人からあんたを捜すように依頼されてここまで来たって訳。」
フレア「ワイラーに?一体どういう事。」
ワイラー「おやおや、君はいつかの探偵君じゃないか。」
ロディ「何で彼女があんたといるんだよ。」
ワイラー「残念だがお前との契約は破棄させてもらう。無能な探偵の力を借りずとも、こうしてフレアを見つけることができたからな。」
ロディ「冗談じゃねえぜ。約束の金もらうまで、おめおめ帰れるかってーの。」
ワイラー「お前は少し俺達に深入りしすぎているんだよ。」

対戦後メッセージ

メッセージ1
「危ないのね。本当、強いのね。」
メッセージ2
「さあ描けたのね。またモデルになって欲しいのね。」
メッセージ3
「フウ、軽い運動にしかならなかったのね。」
メッセージ4
「早く家に帰るのね。それが良いのね。」

クリアメッセージ

VSロバート
「若いねぇ、お兄さん。また相手になってやるよ。」
VS刃
「おかしなかっこうしやがって。おれは急いでるんだよ。」
VS香澄
「まったくなんてガキだ。いいかげんにしてくれよ。」
VSリョウ
「極限だか何だか知らねぇけど、大したことないねぇ。」
VSシンクレア
「残念だったなぁ。俺の方が上手だったみたいだぜ。」
VSカーマン
「物足りねぇ。あんたの腕前じゃ物足りねぇよ。」
VSレニィ
フレア「だめよ!まだそれは未完成品なのよ!危険すぎるわ!」
ワイラー「すぐ楽にしてやるぜ。」

レニィ・クレストン

スタートデモメッセージ

VSワイラー
レニィ「あなた…フレア・ローレンスね。」
フレア「あなたは。」
レニィ「ワイラーって人からあなたを捜すように依頼を受けたの。さあ、一緒に来てもらうわよ。」
ワイラー「ほう、お前はいつかの…」
レニィ「何であんたがここにいるわけ?説明しなさいよ。」
ワイラー「お前への依頼はたった今ここで破棄させてもらう。」
レニィ「何言ってんのよ。私がここまでどれだけ苦労したと思って…」
レニィ「じ…冗談…」
ワイラー「お前にはここでおとなしく消えてもらうぜ。覚悟しな。」

クリアメッセージ

「勝負あったな、レニィ。後は俺に任せて家に帰りな。」

VS王
「とにかくその鳥をどっかにやってくれ。危ないんだよ。」

エンディングメッセージ

ロディ「ハアハア、どうだ?手応えあったぞ。」
ワイラー「頭が…割れそうに痛いよ…父さん…助けて…」
ロディ「さあ今のうちだ。ここから逃げるぜ。行くぜ、フレア。」
フレア「だめよ。このまま彼を置いてなんか行けないわ。私が薬のデータさえ持ってこなければ、こんなことに…」
ロディ「なんか訳ありなのか?でもよう俺にだって都合が…」
ロディ「しゃあねえな…どのみち依頼主がこの様じゃあどうしようもないしな。」
フレア「それじゃあ…ありがとう。」
ロディ「別に礼を言われる事じゃないさ。さて、問題はあいつをどう説得するかだな…」

エピローグメッセージ

ロディ「何しやがる!よっ、よおレニィ。」
レニィ「よぉレニィ、じゃないわよ。人が捜してきたヤマをよくも横から邪魔してくれたわね。」
ロディ「え?」
レニィ「やっとの思いでフレアの居所調べて行ってみたらもぬけの空。あんたまた、へまやらかしたんでしょう。」
ロディ「そんなに怒るなよ。しわが増えるぜ」
レニィ「彼女をどこへやったのよ。教えなさいよ!」
ロディ「熱くなるなって、おい!」
ロディ「まいったな。一度火がつくと止めようがないからな。しばらく相手してやるか。」

対戦後メッセージ

メッセージ1
「やるねぇ…あんたの腕ならいい職に付けるぜ。」
メッセージ2
「最高だぁ!あんたとやるのはどんな女より興奮するぜ!」
メッセージ3
「無駄な運動しちまった。」
メッセージ4
「くだらない奴だ。二度と現れるんじゃねぇ!!」

VS王
「もうっ!こんなによごれちゃったじゃないの!」

VSカーマン
「財団の人間が動きだしてるなんて…フレアを早く見つけださないと…」

VS香澄
「まったく何なのよ、この子は。」

VSリョウ
「極限流空手って、じゃあロバートの事知ってるわね。」

VSロディ
「これできまりね。あんたはおとなしく家で待ってなさい。ロディ!」

VS刃
「フレアって子を見かけなかった?答えなさい。」

VSロバート
「どうやらフレアと一緒じゃないようね。ふりだしにもどるか。」

VSシンクレア
「え?ワイラーとフレアが一緒に出かけたですって?どういう事?」

エンディングメッセージ

レニィ「いかが、私のムチの味は?」
ワイラー「頭が割れそう痛い…助けて…」
レニィ「さあ、早くフレア、逃げるわよ。」
フレア「だめよ。このまま彼を置いてなんか行けないわ。私が薬のデータさえ持ってこなければ、こんなことに…」
レニィ「ちょっと待ってよ、あなた連れて帰らないでどうするのよ。」
フレア「お願いです。彼を置いては行けないんです。」
レニィ「…やれやれ、基本的に私って甘いのかしらね。」
フレア「え?それじゃあ…」
レニィ「また、今回の仕事も大失敗って事。問題はあいつをどう説得するかね。」

エピローグメッセージ

ロディ「レニィ!やっと見つけたぜ!」
レニィ「あらあら、ずいぶんごゆっくりね。」
ロディ「へへ、まあそう言うなよ。で、彼女は見つかったのか?」
レニィ「かっ、彼女は…ここにいなかったわ。」
ロディ「いなかったって…冗談じゃねえぜ。もう一度俺が捜してくる。」
レニィ「まずい…ちょっと、ロディ。」
ロディ「なんだよ!」
レニィ「私の言う事が信じられないの?心配しないで、次の仕事ならちゃんと手配してあげるから。」
ロディ「どう言う事だよ。全然わかんねえよ。」
レニィ「男が細かいことごちゃごちゃ言わないの。さあ、いくわよ。」
ロディ「おいっ、ちょっと離せよ。レニィ!おいっ!」

藤堂香澄

対戦後メッセージ

メッセージ1
「や…やるわね。久々にエキサイトしたわ。」
メッセージ2
「つっまんないわねえ。もうちょっとがんばってよ。」
メッセージ3
「はいはい、ご苦労様。」
メッセージ4
「ったく…時間の無駄よ。はい、行った行った。」

スタートデモメッセージ

VSワイラー
ワイラー「そこで、何を話している。勝手に俺の土地に入ってくるとはいい度胸だな。」
香澄「もう少しゆっくり話し手くれないと、意味が解からないぞ。」
ワイラー「この場所を人に知られてはまずいんだよな。悪いがお前にはここで消えてもらう事になる。」
香澄「こ…こいつ…なんだ？どうなってんの？」
ワイラー「覚悟しな。」

VSリョウ
香澄「ちょっ、ちょっと待ちなさい。」
香澄「うん、まちがいない。」
香澄「KASUMI TODO MY NAME FROM JAPAN COME I SEEK RYO SAKAZAKI…」
リョウ「大丈夫、日本語なら俺にもわかるぜ。何か用かい？」
香澄「そっ、そうか。父様はお前達に敗れて以来行方不明になっている。父様はどこにいる。」
リョウ「あの古武道のおっさんの娘だって？悪いが居所なんて知らないぜ。」
香澄「とぼけても無駄だ。お前を倒してでも父様の行方を聞き出してやる。覚悟…よろしいな。」

クリアメッセージ

VSロディ
「あなたの動きには無駄がおおすぎます。」

VSレニィ
「そんな物ふり回しても、私の動きをとらえることはできない。」

VS刃
「あなたは日本人ですね。リョウという人を知りませんか？」

VSロバート
「やった！極限流一人取ったぞ。やっぱり藤堂流は無敵なんだ。」

VS王
「動物まで使うなんて、男らしく堂々と闘いなさい。」

VSシンクレア
「リョウという男がこの屋敷にいるはずだ。どこにいるんだ？」

VSカーマン
「ご身術の覚えがあるようですね。見事な腕前です。」

VSワイラー
「いったいどういうこと？人がこんなになって……逃げよう！」

エンディングメッセージ

香澄「ハアハアハア、リョウ・サカザキ。これで止めだ。くらえっ！」
母「それまで！」
香澄「かっ、母様…母様、あと一歩の所で何故止められるのですか。止めを指させてください。」
母「香澄、父を思うあなたの気持ちしかと受け止めました。しかし、無断で家を飛び出した行為は厳罰に値します。」
香澄「しかし、母様！」
母「聞き分けのないことを言うのではありません。これ以上当家の名に泥を塗るつもりですか。」
香澄「…く…申し訳…ございません…」
母「さて、この度は娘が迷惑をおかけしたようで。数々の無礼どうぞお許しください。」
リョウ「俺は、別に…」
母「世の名を轟かせる極限流の拳しかと拝見させていただきました。夫の竜白もあなたとの再戦を果たすべく、どこかの空の下修行に明け暮れていることでしょう。是非一度日本においでなさい。」
リョウ「ああ、わかった。」
母「それでは香澄、帰りますよ。」
香澄「はい、母様。」

エピローグメッセージ

リョウ「どうしたんだい？」
香澄「再戦の証にこれを預けておく。私はこれを取り戻すため必ずお前の前に戻ってくる。その時にもう一度闘ってくれるか？」
リョウ「よし、約束しよう。」
香澄「約束だぞ。絶対にもう一度。」
リョウ「ああ、約束だ。」
香澄「絶対だぞ。逃げたりしたら承知しないからな。」

不破 刃

スタートデモメッセージ

VSワイラー
刃「ここにリョウ・サカザキという男が訪ねてこなかったか。」
ワイラー「知らねえな。」
刃「そうか、ならば拙はこれにて失礼する。」
ワイラー「待てよ、お前は俺の実験相手にふさわしい男だ。付き合ってもらうぜ。」
フレア「だめよ！その薬はまだ未完成なのよ。」
ワイラー「始めようかショータイムを…」

VSリョウ
刃「極限流のリョウ・サカザキとお見受けするが。」
リョウ「ああ、そうだが。あんたは？」
刃「影二と相見えた男。ぬしの力、拙の拳で確かめさせてもらう。」
リョウ「お前と闘う理由などない。」
刃「問答無用。参るぞ。」

クリアメッセージ

VSロディ
「いきがるのもいいが、達者なのは口ばかりのようだな。」

VSロバート
「もう一人の極限流…たあいもない。」

VSカーマン
「見かけ倒しの男だ。くだらん。」

VS香澄
「藤堂家の者がなぜリョウを追っているのだ。」

VS王
「すさまじい拳であった。」

VSシンクレア
「ここにもリョウの姿はなしか…」

VSレニィ
「お前の力では拙を倒すなど無理だ。」

VSワイラー
「薬をもって得た力など、しょせんはまやかしにすぎん。」

エンディングメッセージ

刃「どういうことだ、サカザキ。拙の目をごまかしたつもりであろうが、貴様なぜ本気で撃ってこない。」
リョウ「どう言う意味だ？」
刃「気の力を使う極限流。闘いの中でその気の流れを読むことなど拙には造作もないこと。しかし、貴様からはその気がほとんど感じられぬ。なぜだ。」
リョウ「そこまでばれていたか。俺はさしたる理由もなく闘いたくないだけだ。お前の拳には殺意しか感じられない。お前は何故その拳を振るうんだ。」
刃「忍びの拳は時として人をあやめる場合もある。拙は影二を倒すため。拙の全てを奪ったあやつを…」
リョウ「影二を倒した後でお前はどうする。」
刃「貴様に話すことではない。」
リョウ、一度日本に来るがいい。」
リョウ「日本、何のために？」
刃「来ればわかること、では拙はこれにて…」

エピローグメッセージ

「次の刹那、刃の姿は何処へともなく消えていた。その後、刃は宿敵の影二と相見えることとなる。しかし、今はただ姿見えぬ影二を追って闇を彷徨う刃であった。」

シンクレア

対戦後メッセージ

メッセージ1
「できるね……あんた!!」

メッセージ2
「どうした？もう一度相手になってやるよ！」

メッセージ3
「はっ、やる気あるのかい？」

メッセージ4
「もう飽きてきたね。この馬鹿の相手も！」

ワイラー

対戦後メッセージ

メッセージ1
「ククク……あと少し……」

メッセージ2
「上出来だあ!!凡人としてはなぁ!!」

メッセージ3
「再度手合わせ望む。」

メッセージ4
「解らんのか!!この戯けがぁ！」

対戦後メッセージ

メッセージ1
「……凄い漢だ。」

メッセージ2
「グハハハハ！当然の結果だ。」

メッセージ3
「我が流派は不敗が宿命。」

メッセージ4
「少しでも勝てると思ったか!!俗人がぁぁ!!」

ネオジオフリーク 出張読者ページへ ようこそ！

●PN／みずきさら（兵庫県）
元気100%の香澄ちゃん。迫力の1枚だ。わしがこの子もらっちゃる〜！

NF編集部が送るバオバオ…じゃなかった、"NF出張読者ページ"では、読者から寄せられた龍虎の拳 外伝のおたよりを紹介しましょう!!

酔うんだよ。やなの でも、なんとなくコインを…

龍虎の拳外伝…。綾瀬のゲーセンであんたを初めて見た時、こう思った。『あぁ、2次元じゃないあんたなんか、ちっとも光ってないぜ』。

俺はSNKといえば、ポリゴン大放出のこの時代において、2次元を貫く数少ないド根性メーカーだと思ってたし、それになによりあのふにゃふにゃした動き見てると酔うんだよ。やなの。

でも…、なんとなくワンコインを投入。

そして、キャラは…。ん？おぉ、なんとも俺好みの袴の君！ ほぉ、鞭を持ったおねぇさんも素敵だ。だがやはりここは昔からの相棒でいこう。ヘイ、ロバートいっちょ暴れてみるかー。

1人目の敵が現れる。なになに、ロディ？ よし、まずはセオリー通りに跳び込みキャンセル虎煌拳だ！ なにいー、なんだこの滑らかな動きはっ！ うっ、キャンセルもきかないっ！ どういうことだー!! と、いうわけで、順応性の著しく欠けている俺は、みごとアラビア美女に負けちまったってわけ。

2コイン目。また負けた。しかも3人目で。もう真っ白に燃えつきちゃったよ。

2日目、空中連続技の存在と使い方を頭の中でマスターした俺は、再びメガロ筐体の前へ急いだ。

バックブローで浮かす、パンチで拾う！ おお、なんだかちょっといい感じだ。

某カクカクゲームほどでなく、それでいて2次元にはない微妙な柔らかさのおまえの姿に、俺は少しずつ魅かれていったよ。

やればやるほどディスク…じゃない！ やればやるほどハマったね。あの時お前に背を向けなくてよかったよ。

友達には、なんだかあの動きがいやだ、って敬遠してるのもいるが、まぁ、何回かプレイしてみないとあの面白さはわかんないかもな。新しいモノっつーのは、えてしてそんなもんだろう。

だがな、これだけは言わせてくれ、俺おまえに会えて幸せだったよ。

●I・Mさん（千葉県）

編：そうですか。あの動きに酔いますか…。龍虎外伝って、ポリゴンではなく、3Dになりきってもいなく、なんていうか動きの柔らかい2Dって感じで、他のゲームとその印象が変わってますからね。

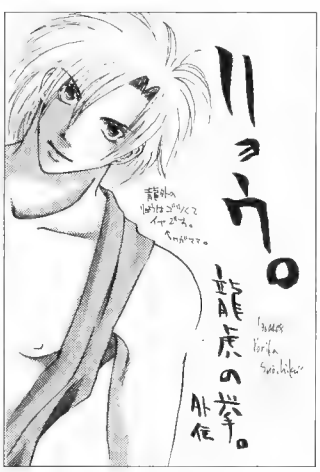
まぁ、好き嫌いはわかれるかもしれませんが、I・Mさんは見事に虜になってしまったわけですね。（蒲地）

外伝一番の魅力は
アルティメットKO！

龍虎の拳 外伝は、キャンセルの排除、またモーションキャプチャーや空中連続技の採用などから考えるに、〝限りなく3Dモノに近い2D格ゲー〟というコンセプトで誕生したようだ、多分。

でも実際に対戦してみて、このゲームの魅力を最も強く

●PN／春丸（北海道）
髪の1本1本まで描き込んでますな。ぼ♡って魅とれてるとやられちゃうんだよ。



●PN／松竹和華（青森県）
胸はだけちゃってやらしーんだ、リョウちん。でも外伝ではなんかムキムキマンだよな。

●PN／城弥広己（鹿児島県）
サブキャラなのに相変わらずの人気者、ユリっぺだ。まだまだ「余裕っチ」？

●ＰＮ／今西翔（東京都）
主役大抜擢。出世街道爆進中のロバ。でも反動で次回作出してもらえなかったりして。

感じさせるものは、なんといってもアルティメットKOにつきる。その緊迫感や決まった瞬間の壮快感は、2Dや3Dという区分け以前の問題といえるだろう。

また、従来のネオジオ特有の（？）難しいコマンド入力を押さえたところもいい。キャンセルや複雑なコマンド入力がどちらかというとあまり得意ではない僕にとって、このシンプルな操作感覚はかなりプラスに作用している。これなら格ゲー初心者にも、余裕でおススメできる！

こういった大きなシステム変更をいともあっさりやってのけるSNKには、いつもながら頭がさがる思いだ。

夏にはKOF'96が出るらしいし、そちらの方も今から大いに楽しみ。一部の噂によると、サムライのキャラも使えるということだが、本当でしょうか？　早い情報に期待しています

●S・Yさん（福島県）

編：キャンセルの排除に関しては、意見の別れるところでしょう。ほとんど難しいコマンド入力を必要としない龍虎外伝は、確かに初心者にはやりやすいでしょうが、昔からのネオジオラーにとっては、少し物足りなさを感じてしまうかもしれません。リアルバウトですら「コマンドが簡単すぎる」といわれてるくらいですからねぇ。ネオジオファンは、みなさんレベルが高すぎるのかも…。（蒲地）

●PN／孫明・S（埼玉県）

なんというか、まったりとしていてそれでいてしつこくなく…。かなりかっこいいです。

●PN／松本京（愛知県）

なんかホエホエっていつか王に食われちゃうような気がするのは私だけ？

NFを手にして2年前の雪辱を達成!!

龍虎の拳外伝ついに発売！　フッ、フハハハハ!!　俺はこの時を首を長〜くして待っていたぜ。

思い起こせば、そう、あれは2年前の冬。俺はテムジンのキンニクバスター（？）に魅せられ、龍虎の拳2をはじめた…。

しかし、現実は甘くなく、気力システムが苦手な俺は、CPUにはボコボコにされ、対戦ではコテンパンにやられ、友達にも勝てず…。

プレイヤーに全然優しくないよ。こんなの龍虎じゃないやい！　と逃げ出した遠い冬の午後。風はとても冷たかった。

しかしこの春、復讐の舞台はそろった…。残念ながらテムジンは登場していないが、ロディ・バーツを俺の分身として選択。

えっ！　腕は上がったのかって？　あの頃の俺になくて、今の俺にあるものがあるのさ。

NF!!　これがあれば、怖いもんなしだぜ。修羅騎士鷹さんオススメ連続技で、6人目まで勝ち進んでいくと、そこに乱入者登場。

ちょっと自信は半分ぐらいだったけど…、見事撃退！

そしてリターンマッチにも勝利!!　それから、乱入者を次々と倒していき…、気がついた時には、なんと20人抜き達成！

夢のような気分にひたる俺の瞳に、さっと席を立った相手の顔がちょっとだけ見えた。

それは2年前の俺の表情に似ていたような気がした。

ありがとう修羅騎士　鷹さん!!　これからも頼むぜ!!

●Y・Aさん（埼玉県）

編：20人抜きですか。それは凄いですね。お役に立てて光栄です。龍虎外伝は前作までと、まったく違ったゲームといっても過言ではないと思います。Y・Aさんにはこれまでの龍虎より、外伝の方が肌に合ったようですね。20人抜き、という事実がそれを証明していますよ。それともNFの力かな？　なんちて。（蒲地）

笑止！

ところで王って絵描きだろ？　んでもってあの体型だろ？　おむすびが好物で、赤い傘持ってたら完璧だな。野に咲くっ…。

●PN／中真樹！（福岡県）

デモにご注目

そうそう、ユリはそうじゃなきゃな。一人でちゃっかり衣替えもしてるしね。サブキャラでも、やっぱりユリはユリだ。

●PN／城弥広己（鹿児島県）

父と娘

シ、シークレット香澄ですかっ?!　これであなたも誰にも気づかれることなく香澄に…。オヤジの方には香澄が入ってたりして。

●PN／藤井かなた（大阪府）

悪夢再び…

フレアだったらKOFでも大歓迎だよな。ワイラードリンク飲んじゃったらやだけとさ。やっぱサブキャラは闘う運命なのかっ？

●PN／今西翔（東京都）

ネオジオフリーク読者アンケートによる 龍虎の拳 外伝キャラクター人気ベスト10

さて、最後にNF読者アンケートによる『龍虎の拳外伝』キャラクター人気ベスト10(?)を発表しよう。10人しかいないけどね、まぁ、完全版ということで、いってみましょう!

堂々の1位は…! "とうどう"なんちて

堂々の1位は藤堂(シャレか?)香澄でした。イラストの投稿数からして予想通り? 惜しくも2位のロバート。その敗因は、あの服装か? でも、ピン差とはいえリョウを抜いたことだし、主役になったかいがあったというものでしょう。

意外に票の集まりの悪かったワイラー。変身前のスレンダーな姿のままだったら…。

刃や王はNFの読者層に合わなかったのか、下位。結構持ちキャラにしている人はいるんですけどね〜。

全体的に、イラストの投稿数と人気順位は比例しているようです。読者さんの反応は顕著ですね。えへへ。

人気ベスト10

順位	キャラ	ポイント
❶	藤堂香澄	113P
❷	ロバート・ガルシア	92P
❸	リョウ・サカザキ	87P
❹	レニィ・クレストン	45P
❺	ロディ・バーツ	34P
❻	シンクレア	29P
❼	カーマン・コール	17P
❽	ワイラー	14P
❾	不破　刃	11P
❿	王　覚山	8P

※この順位表は、ネオジオフリークの読者50人に、『龍虎の拳　外伝』の好きなキャラクターを3人ずつ選んでもらい、順位ごとに加点し編集部にて集計したものです。

●PN／日向星花（東京都）
幼馴染みをほっとけない優しいロバ。でもユリとのデートすっぽかす怖いもの知らず。

●PN／陵たかし（岩手県）
オヤジ！　いつまでも隠れてると、そのうち香澄ちゃん嫁にいっちゃうぞ！

読者の声

●やっぱり香澄ちゃんでしょう。強くて、かわいくて、かっこいいし、なんていったって袴姿がいい。きっと中身も古風で、やさしくて、おとなしい(?)娘なんだろうなぁ。N・Wさん(東京都)

●ロバートの顔に全然似合わない大阪弁が好き。外伝では服がアレっぽい、ってことでずいぶんイジメられてるみたいだけど、服は変わってもロバートはロバートよ。ついてくわ。I・Mさん(岩手県)

●龍虎1の頃からのリョウのファンです。今回も、相変わらずの道着姿で、安心しました。やっぱりリョウはこうでなくっちゃ。今回ますます逞しくなったみたいで、もうくらくら♡　Y・Tさん(愛知県)

●もう、なんか一生レニィについて行きます、って感じ。ボン、キュ、バーンの金髪ギャルに、毎日のようにゲーセンで貢いでる今日この頃。あぁ、あのムチで調教されてみたいっ!　S・Nさん(福岡県)

●ロディのいかにもアメリカンヤンキーな目つきがいい。髪の立ち具合とかもナイス。あれで探偵だなんて、ちょっと目立ち過ぎだと思うけど…。F・Yさん(大阪府)

●シンクレアのアラビア風の美貌にもうぞっこん♡　サーベルで、ビシビシ人を切り刻む冷酷ぶりも、もう最高。あの舞踏術で、心踊らされてます。T・Tさん(新潟県)

●カーマン・コールのポケットに手を突っ込んで、遠くをみてる姿がかっこいい。おヒゲもなかなか♡　N・Sさん(北海道)

●ワイラーは変身後でも、ズボンだけ破けずに残ってるのはなぜ?　K・Tさん(神奈川県)

●不破　刃の頭巾の中身が、どんな髪形なのか考えていると、夜も眠れません。S・Hさん(埼玉県)

●ホエホエもいいなぁ。もちろん王ちゃん本人もいい!!かわいいし。あのおなかを、タプタプしてみたいな。K・Rさん(愛知県)

ウルトラ編集後記

●死んだ……。ネオジオフリーク本誌と合わせて2冊同時に作るのが、これほど大変だとは思わなかった。おかげでGWってナニ!?　という状態だったし、中盤から後半はずっと徹夜状態が続く始末。それゆえに出来たこの本のカワイイこと。私も倒れそうなった(実際倒れたが)。この1冊、いかがだったでしょうか。　(片桐)

●なんか攻略がJKと鷹とモリスケだけだったんで、人手不足だったらしい。おかげで俺も『1発食らったらガード係』や『ダウンしたらレバー大回転係』などをやらされたナリ。しかも泊まりっぱなしで主食のエビスビールもじぇんじぇん飲めず。最後に鷹に一言、『きみ徹夜の時ウルサすぎ。いえる』さーて、95時間程寝っか!　(伊丹ん)

●初の本誌との掛け持ちは…、やっぱりきつかった。周りの人、特に片桐さんなんか死亡寸前(どうやら一回死んだらしい)。みんなではやりの風邪ひいちゃったし。とりあえず、美味しいもの食べて、お気に入りのRPGでもやって休みたい気分だ。でも珍味だけは勘弁。眠気スッキリ、剃れてな〜い。だめだ、もう。寝ます。　(JK)

ART OF FIGHTING
龍虎の巻 外伝
完全攻略マニュアル

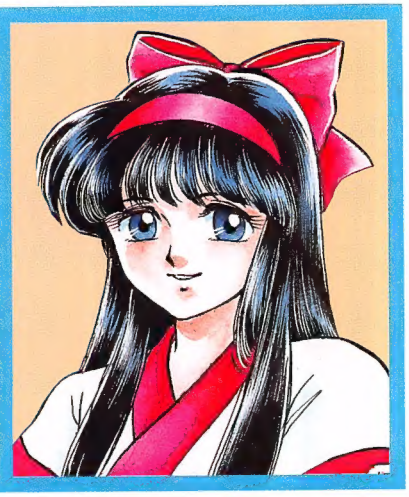
ネオジオフリーク編集部責任編集
GEIBUN MOOKS No.162
1996年6月15日発行
定価1,280円(本体1,243円)

発行所●株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL　03-5992-2051
広告営業TEL　03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112 東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
TEL　03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社
協賛●株式会社エス・エヌ・ケイ

●発行人／中西吉永　●編集人／勝俣篤　●編集長／片桐誠　●副編集長／伊丹恭　●編集スタッフ／山崎裕，稲葉祥子，新谷祥子，新井正信，蒲地美樹　●編集協力／成田圭　●攻略スタッフ／ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士　鷹，奥女中秀麿，G・ARM　●制作スタッフ／鳥貝なつみ　●イラスト／坂本かずみ　●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，APO DESIGN，渡辺宏一，村木哲雄　●広告営業部／砂山琢磨，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

ネオジオフリーク編集部提供

NEO・GEO オリジナルグッズ 通信販売コーナー



八神庵
商品番号：T-IOR-01

草薙京
商品番号：T-KYO-03

◆テレホンカード

NF表紙をテレカに!!
各限定300枚！

価格：1,236円／送料：100円

ナコルル・リムルル
商品番号：T-NR-02

舞・ユリ・アテナ
商品番号：T-YMA-04

◆Tシャツ

イラストは森気楼!!
NF１周年記念描き下ろし!
限定100枚!!

●プリントは何度洗っても、落ちたりはげたりしない特殊仕上げ。日本製。伸び縮みなし。S、M、Lから希望サイズを必ず明記

価格：2,884円／送料：500円
商品番号：S-YMA-01

◆草薙京 ジグソーパズル

NFオリジナル京パズル
限定300個!!

●300ピース
（サイズ：38cm×26cm）

価格：1,545円／送料：500円
商品番号：P-KYO-01

◆チチウシ

●斬紅郎無双剣版

価格：10,094円／送料：500円
商品番号：K-NAK-01

◆チチウシ

●真サムライスピリッツ版

価格：8,034円／送料：500円
商品番号：K-NAK-02

◆ハハクル

●斬紅郎無双剣版

価格：10,094円／送料：500円
商品番号：K-RIM-03

◆草薙京 グローブ

●フリーサイズ、本革製。

価格：15,450円／送料：500円
商品番号：G-KYO-01

◆草薙京 バッヂセット

●バッヂはゴールド、炎はゴールドかシルバーから選んでね

価格：1,030円／送料：500円
商品番号：B-KYO-01

通信販売 お申し込み方法

※商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
※複数の商品をお買い上げいただいた時の送料（手数料含む）は、テレカのみの場合何枚でも100円。その他の場合は、一律合計500円となります。

◆商品をご注文の際には、必ず以下の項目を明記した紙を同封して、商品の金額＋送料（手数料含む）を現金書留にてお送り下さい。
【同封する紙に記入するもの】
①住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料含む）の合計金額

※定額小為替、郵便振替、銀行振込、電話など、現金書留以外でのご注文は受けつけておりません。

◆お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
◆在庫僅少の赤印のあるものは、事前に電話等で在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われます。

◆ご入金日から商品の到着までには、２～３週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
【申込先】
※編集部の住所が変わりました。ご注意ください。
〒112 東京都文京区水道２－13－12 SKビル202
㈱宏文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「ネオジオオリジナルグッズ通販」係
【お問い合わせ番号】
☎03－5395－6314

©SNK 1994 1995 1996
※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。限定品につき、各商品とも良識の範囲を越えた注文にはお応えできない場合があります。
※金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いします。おつり等は送料の関係からお返しできませんので、悪しからずご了承下さい。

The Future Is Now
SNK®
NEO·GEOCD

極めろ！Z

ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう！
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
アーケードゲームも完全移植ですぐやってくる
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ！

NEO·GEOCDZ

■NEOGEOはSNKの商標です。
■国内で販売されているネオジオCDのマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。（ACアダプターを除く）
■NEOGEOテレフォンサービス　東京03-5275-6200　大阪06-339-0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp

雑誌 63638—67　T1063638671287